游戏娱乐百分百

单机·网游·手游·平板·页游·桌游

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏情报



强档预报

星际争霸2：虫群之心

女王大人回来了

极速体验

愤怒的小红帽：猎魔姬

戴上红兜帽 挥刀把狼打！

仙剑5专题

电玫论剑·初

谈仙剑的迷失

新游大腕

炫斗之王

首款纯正格斗网游

王牌对王牌

死光VS洞穴

二维横版极品对决

封面游戏

DmC Devil May Cry 鬼泣5

痞子也能拯救世界

3月

电脑乐园游戏情报 2013

百兆俱乐部 2013 三月会员游戏推荐

3月号 总第15期

游戏情报

Contents 目录

1 电攻游戏风云榜

网游平台

4 新游大腕
炫斗之王
首款纯正格斗网游

10 网游最前沿
反抗军
晴空物语
上古卷轴OL
EVE 复仇者

单机平台

18 强档预报
星际争霸：虫群之心

24 新作预告
英雄传说：碧之轨迹
古墓丽影9
模拟城市5

30 王牌对王牌
二维横版极品对决

34 极速体验
电攻论剑·初

40 仙剑5专题
鬼泣5
愤怒的小红帽

44 百兆俱乐部 2013
三月会员游戏推荐

移动平台

48 专题企划
经典网游手机版

52 手游大作
魔导英雄传

54 百草园

60 游手好鲜

页游平台

66 专题企划
活跃在网页和客户端上的两栖大作

70 潜力新游
信喵之野望：喵星人的战国舞台剧
命运传说：仿RO的小清新游戏

电攻游戏风云榜

网游平台 月度热门网游测试表









健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出　　版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇　陶晓明
文字编辑：杨晓勤 倪荣页 张开明 张贞颖　顾森（实习）
美术编辑：马朔骅 张琪 欧阳瑛
杂志发行：顾慧宏
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地　　址：广西南宁市鲤湾路8号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022

2月下旬至3月中旬







十大新游期待榜

排名	游戏	网址	趋势
1	剑灵	bns.qq.com	—
2	天堂：永恒	tiantang.qq.com	↑
3	笑傲江湖	xa.wanmei.com	—
4	激战2	gw2.kongzhong.com	↓
5	时空裂痕	rift.sdo.com	—
6	上古世纪	age.qq.com	↑
7	龙剑	lj.163.com	↓
8	自由篮球	fs2.tiancity.com	↑
9	刀剑2	d2.qq.com	↑
10	行星边际	ps2.the9.com	↓

十大网游排行榜

游戏名称	游戏评分
九阴真经	CGWR 9.32分
剑侠情缘网络版叁	CGWR 9.28分
斗战神	CGWR 9.03分
EVE战火	CGWR 8.47分
龙之谷	CGWR 8.45分
神魔大陆	CGWR 8.22分
炫斗之王	CGWR 7.79分
洛奇英雄传	CGWR 7.67分
天龙八部	CGWR 7.54分
神雕侠侣	CGWR 7.23分

上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64850690
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：常熟市双乐彩印包装有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本12元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

移动平台 苹果iOS免费榜

1）神庙逃亡2
8.5分



2）乐高：银河战队	8.5分
3）混沌与秩序之英雄战歌	8分
4）找你妹	8.5分
5）求合体（春节版）	8分
6）鳄鱼小顽皮情人节版	8分
7）泽诺尼亚传奇5	8.5分
8）我叫MT-ONLINE	7.5分
9）保卫萝卜	8分
10）点球达人	8分

移动平台 苹果iOS付费榜

1）合金弹头2
8.5分



2）最终幻想4	8.5分
3）愤怒的小鸟星球大战版	8.5分
4）无尽之剑2	8.5分
5）石器时代抢鲜版	8分
6）NBA 2K13	8.5分
7）冲破火网	8分
8）割绳子	7.5分
9）我叫MT Online（国际版）	7分
10）宫爆老奶奶	8分

移动平台 安卓游戏人气榜

1）找你妹
8.5分



2）神庙逃亡2	8.5分
3）鳄鱼小顽皮情人节版	8分
4）三国来了	8分
5）混沌与秩序之英雄战歌	8分
6）仙境传说RO	8分
7）保卫萝卜 官方中文版	8分
8）愤怒的小鸟星球大战版	8.5分
9）割绳子	7.5分
10）你画我猜	7分

单机平台

月度热门新游发行表



英雄无敌6：黑暗之影

2013年2月28日

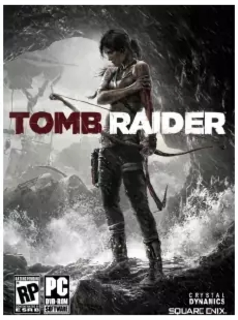
英雄无敌6的资料片。增加了两个全新战役。讲述了黑暗精灵的故事。



古墓丽影9

2013年3月5日

经典游戏系列的续作。劳拉回归最初的探险生涯，在一个未知的世界中体验冒险的旅程。



星际争霸2：虫群之心

2013年3月12日

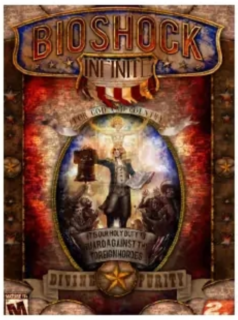
即时战略游戏《星际争霸2》的资料片。新的剧情的展开十分诱人。国服开放日期还不确定。



狙击手：幽灵战士2

2013年3月12日

拥有独特弹道系统的第一人称射击游戏。玩家的位置、风速、风向、呼吸和距离都会影响狙击精度。游戏还有载具和多人玩法。



生化危机6 PC版

2013年3月22日

经典僵尸游戏生化危机的最新作品。在主机平台上已经发行有一段日子，现在出现在PC上。



生化奇兵：无限

2013年3月26日

上一代作品好评如潮。本次玩家可以探索美妙的空中城市，发现其中隐藏的秘密。神奇的能力和搭配技巧给游戏带来很多乐趣。

单机游戏热度排行榜

游戏名称	热度评分
1）孤岛危机3	9.2
2）鬼泣5	9.0
3）死亡空间3	8.9
4）孤岛惊魂3	8.9
5）洞穴	8.8
6）异形：殖民军	8.7
7）愤怒的小红帽	8.7
8）无主之地2	8.5
9）皇牌空战：突击地平线	8.5
10）索尼克全明星赛车：变形	8.3



页游平台 月度新游发行表



都市猎人
2013年2月6日
留档封测
lr.sosowan.com



古神
2013年2月7日
技术测试
gs.1391.com



命运传说
2013年2月8日
二次内测
www.hxxgame.com



超级老板
2013年2月4日
删档封测
www.yiyouxi.com



页游排行榜

1）乱世诛魔
ls.qq.com

2）大话神仙
dh.qq.com

3）醉西游
www.91wan.com/zxy/

4）街机三国
sg.123u.com

5）七雄争霸
game.7.qq.com

6）热血海贼王
hzw.zuiyouxi.com

7）新梦幻之城
mh.lezi.com

8）神仙道
sxd.xd.com

9）大侠传
x.uuzu.com

10）烈火战神
lhzs.37wan.com

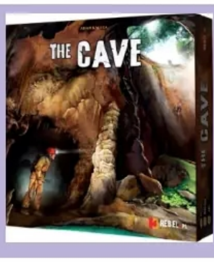
桌游平台 月度热门桌游榜

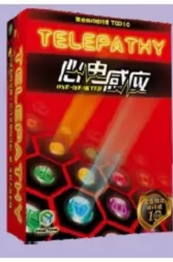


NO.1 侠岚

版本：中国
人数：2-8人
时长：30分钟
特征：动漫画改编、武侠
机制：手牌管理









NO.2 阿尔佩斯

版本：中国
人数：2-8人
时长：60分钟
特征：日式卡通、冒险
机制：手牌管理

NO.3 洞穴

版本：欧美
人数：2-5人
时长：60分钟
特征：单机游戏改编、探险
机制：行动点分配

NO.4 心电感应

版本：大陆
人数：4-8人
时长：30分钟
特征：聚会欢乐、解谜
机制：图案识别

NO.5 DNF集换式卡牌游戏

版本：大陆
人数：2-4人
时长：60分钟
特征：经典网游改编、对战
官网网站：dnf.newedge.com.cn

炫斗之王 XD.QQ.COM



游戏关键字

竞技 横版格斗 跨界 动漫画 QQ平台

运营公司	腾讯游戏
官方网站	xd.qq.com
目前状态	热血内测中

综合评分 8.5

画面 / 音乐 / 剧情 / 操作 / 创意

游戏评级 8+

在线格斗竞技游戏对操作和网速有较高要求，推荐玩家使用手柄或摇杆对战，同时登陆最佳速度的游戏服务器大区。



阿汤叔：《炫斗之王》的登场终于实现了我心中一直存在的梦想，就是不用出门，在家里打开电脑就能和五湖四海的格斗高手们一较高下。

■编：samtown ■美：哈秋



首款纯正格斗网游

近年来，FPS（第一人称射击）、MOBA（多人联机在线竞技）、MMORPG（多人在线角色扮演）等类型的网游如喷井式爆发，而市面上却鲜见承载玩家回忆的格斗对战类网游。从当年的红白机到多平台移植，格斗游戏便赢得了全球格斗迷的钟爱与追捧，与此同时，无数玩家也在期待着纯正格斗网游的到来。为了满足格斗玩家对纯正格斗网游的渴望，腾讯游戏百人团队历经数年研发，诚意打造了首款纯正格斗网游《炫斗之王》。通过首测、热血封测以及现阶段热血内测的不断优化更新，《炫斗之王》凭借独具匠心的格斗模式设计、自动匹配战网系统、酷炫时尚的画面制作、精雕细琢的游戏人物绘制、无缝爽快游戏连招手感吸引了网游业界以及众媒体的关注，成为了2013年备受期待的纯正格斗之作。

界面精简干练 无副本热血对决

《炫斗之王》作为首款纯正格斗网游，是网游市场中非常有辨识度的产品，游戏整体风格偏硬派，连招爽快、打击感和战斗模式也颇为热血。据了解，《炫斗之王》基础动作分为轻拳、轻脚、重拳、重脚，高级招式除了吹飞攻击、特殊技、必杀技和超必杀以外还有华丽的MAX超必杀以及神秘“奥义”。简洁的按键设置、贴心的新手出招教学让格斗新人也能快速入门。游戏的系统设定注重玩家的战斗体验，精简干练而又不失炫酷时尚气息的界面将给格斗爱好者带来别样视觉感受，个人中心角色资料与战绩查询等功能也在不断完善中。《炫斗之王》以劲爽刺激的连招设计、激烈的格斗对战、经典街机受击反应流程，组成强烈的格斗打击感，从而让玩家享受到更加酣畅淋漓的纯正格斗。


绚丽的必杀技效果



熊猫和李小龙都是经典的中国元素

玩法多样 多种模式纯正格斗

无论你是单机格斗达人还是网络FTG新手，在《炫斗之王》里都能找到符合自己喜好的纯正格斗模式。喜欢对决的玩家，可以在PVP模式中施展漂亮的操作，从而感受热血激情的战斗快感。而热爱闯关的玩家，则能够在闯关系统“崛起！混沌之力”之中参与无限的闯关格斗，享受酣畅连招体验。玩家在享受纯正格斗带来的紧张和刺激之余，独闯新模式或是组队合力击杀BOSS不外乎是缓解压力的一种好办法。以寡敌众、以柔克刚，PVE闯关系统让每一位热爱格斗的武者体验到纯正格斗的另一种真谛。 据悉，今后“50V50车轮战、神临模式、擂台赛”等多种有趣游戏模式也会陆续降临《炫斗之王》。



等级越高开启角色越多



三大模式与多种选择

操作优化 街机体验热血十足

从街机到家庭游戏机，网络游戏之于我们还陌生的时候，手柄和摇杆就一直都是格斗爱好者童年的美好回忆。一款成功的格斗游戏，必须有良好的操作性能和响应速度。不仅要适合玩家在各种情况下公平对抗，同时又要能显现出不同玩家的操作能力，让高手能把自己的水平发挥得淋漓尽致。针对游戏操作性，《炫斗之王》不断做出相应优化设置，同时支持键盘、手柄及摇杆使用，让不同技术层面的玩家都能在炫斗中找到自己的游戏乐趣。



每天完成任务都可以获得道具奖励哦



对战时候招式动感十足

自动匹配 提供公平对战平台



匹配对战结果实力相当

在时下很多网络游戏中，实力不对等一直都是破坏竞技乐趣的元凶。在没有自动匹配战网系统的情况下，玩家通常会自己主持游戏，开设房间并等待其他玩家加入比赛，那么以强欺弱的不对等竞赛就会不断的上演。玩家可以刻意地选择比赛或是组成团队去面对零散的对手，一个胜场破千的玩家，可能只是一个专门挑战新手的“施虐者”。据悉，《炫斗之王》拥有着较为完善的自动匹配战网系统，这一系统将根据玩家的对战情况进行综合评分，过滤不对等的对手，有效地保护新人。

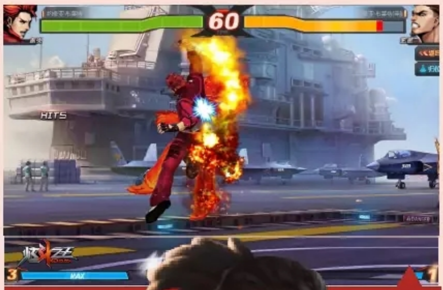
在匹配对战中，《炫斗之王》使用一个数学系统来匹配水平相近的玩家。《炫斗之王》将根据个人之前的对战情况对其进行综合评分（称为“战斗力”，该值系统隐藏）。玩家自动匹配时，系统会以所有玩家的战斗力值为基准来进行配对，试图创建出双方胜率尽可能为50%的游戏，从而打造出一个公平的竞技平台。两个战斗力相近的玩家匹配在一起对决，最大限度的保证了对战双方公平、酣畅的游戏体验，旗鼓相当的对战才是玩家体验格斗游戏的乐趣所在。



教学关会详细解析招式

低端化配置 享高端体验

如今，高配置要求的大型网络游戏已经占据了整个网游市场的半壁江山，并持续地向更高的硬件配置发展。《炫斗之王》却在保持高端游戏品质的前提下，推行着平民化战略，以小客户端、低配置要求满足广大玩家的需求。通过多阶段评测，记者发现《炫斗之王》打破了“高品质游戏运行必备高电脑配置”的传统观念，使得客户端在低配置的电脑上也能流畅运行，中档显卡下仍旧可以展现其炫酷的游戏画面。游戏虽采用全新3D游戏引擎制作，却仍能耗费较低资源运行。与格斗机制相结合的网络同步方案，也最大限度地保证了玩家流畅游戏。《炫斗之王》满足了众多低配置电脑玩家们的需求，在现今一味要求高配置的游戏中脱颖而出成为了“亲民牌”游戏。



最经典的升龙拳



轻量级客户端 享受对决乐趣

其他网络游戏大达数十G的“重量级”客户端，令玩家们不得不扩充硬盘容量或忍痛删除电脑中的珍藏。而《炫斗之王》在不影响玩家体验的基础上，曾多次优化了游戏内容，大幅浓缩和降低了客户端大小。细腻到位的个性角色表现、炫酷而又细致到纹理的画面、可完美呈现华丽技能的场景……拥有这些高端品质的《炫斗之王》完整版客户端安装文件目前只有1200多M。

从即将迈入不惑的70后到意气风发的00后，中国拥有一大批热爱格斗类游戏玩家。单机格斗大作通常只能在电玩城游戏厅，或通过模拟器在单机上体验，而《炫斗之王》这款纯正格斗网游则为玩家提供了另一种游戏方式，它基于网络的特点决定了它将更加便捷，一个午休的时间就可以跟全国各地的新老朋友快速展开一局格斗对战。



春节游戏里怎能没有过年的气氛呢



今年最流行的航母Style场景

格斗热血60秒 经典打击体验





通过小编体验发现，《炫斗之王》通过街机式受击反馈、真实的打击感以及极短按键响应，力求实现格斗网游带来经典街机的打击体验，真正的做到拳拳到肉，热血60秒将连招的劲爽演绎到底。与当下主流游戏相比，《拳皇》、《铁拳》、《街霸》等许多著名单机格斗游戏，画面早已不存在优势，但其操作打击依然被玩家奉为经典。究其原因，我们发现这种打击魅力其实是来自于他们完整的受击反应流程：击中后除了正常的停顿和退后外，整个画面都会为之震动。以《拳皇》中大门的地雷震为例：游戏角色用手狠狠砸地，游戏机前的我们都会有“一动”的感觉。

真实的打击感必须遵循力学原理。因为从科学的角度来说，不同攻速、不同质招式会产生差异的攻击力道，从而收到不同的受击反应。为此，《炫斗之王》将受击反应流程里击中对手后的“硬直”时间与攻击方式挂靠起来，玩家可以直接感觉到不同招式击中后的不同力度，享受拳拳到肉的快感，告别“击中如切菜“的表演式攻击体验。多类型的受击反应丰富了玩家的连招体验，也让打击感变得更热血更爽快。

玩家在格斗游戏中，拼的往往是出手时机、出手速度，而打击感受主要来源于手指按键和屏幕显示响应过程。这种在格斗游戏里通过按键操控角色，构成玩家第一反应的快感要素被称为

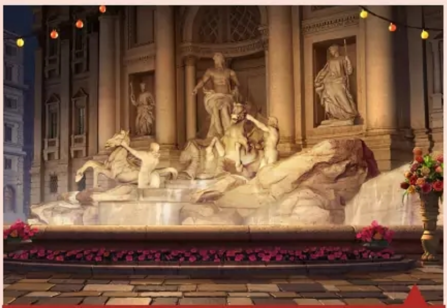


“按键响应”。街机时代的格斗，玩家无需考虑发招延迟，只要按键不失灵，招式便可随心所发。而作为纯正格斗网游的《炫斗之王》同样对游戏做出了大量优化设置，以缩短数据运算传输时间，让玩家在按下按键的瞬间，屏幕上被操作人物即可实现攻击动作，街机式暴力搓招快感，在此便可尽情体验。

场景多变 打击感细致入微

为了给玩家提供更完善的格斗游戏环境，《炫斗之王》对角色造型设计与场景画面不断进行着改进。目前《炫斗之王》的游戏场景有沙漠、舞台、遗迹等数十种主题风格，不同场景的气氛不尽相同。玩家细心观察还会发现，部分场景带有与角色互动的动态效果，例如玩家在“罗马许愿池”进行格斗对战时，当有角色被击飞落地的瞬间，街边的复古花瓶便会摇晃响应。多变的场景只为配合爽快打击体验——《炫斗之王》将受击反应流程里击中对手后的“硬直”时间与攻击方式挂靠起来，玩家可以直接感觉到不同招式击中后的不同力度，享受拳拳到肉的快感，告别“击中如切菜“的表演式攻击体验。多类型的受击反应丰富了玩家的连招体验，也让打击感变得更热血更爽快。





罗马许愿池

细腻人物建模 打击体验更真实

现实格斗中，当人的头、脚、身受到攻击，呈现出的将是后仰、前扑等不同的受击反应。而在格斗游戏中，游戏引擎的“判定击中”范围和“受击反馈”效果则决定着格斗是否具有真实性。《炫斗之王》的人物建模，让游戏角色拥有了身体的概念，“判定击中”的标准更贴合角色动作形态区域，使得角色不同部位受到攻击呈现完全不同的效果。并且人物在被不同力道攻击后出现不同硬直、吹飞、倒地等效果，甚至当技能伤害达到一定程度时，会出现击晕的特殊效果，在打击的体验上更加真实。



特效分帧渲染 炫酷光影代入感十足



格斗游戏的爽快打击感很大程度取决于画面效果，以往的街机类格斗游戏动作画面效果比较简单，特效较为粗糙。而《炫斗之王》分帧渲染的技能效果，使得格斗细节更为丰富，整体视效真实而又极具视觉冲击力。一款成功的格斗类游戏，必定能给玩家带来身临其境的感受。《炫斗之王》游戏角色的建模和动作几经完善，角色晃动时头发和衣服摆动也刻画的惟妙惟肖，场景光效炫酷、技能特效华丽，也使得《炫斗之王》的格斗代入感十足。

差异化锻造人物 彰显角色个性

《炫斗之王》在游戏角色的设计上显得很有亲和力和韧性，同时服饰设计颜色分明，每个角色身上都有自己独特的压迫感。据透露，《炫斗之王》在人物造型设计上，主要是将酷炫与动画风格结合并力求符合国人审美。每个角色的特征都由上百个人物参考资料筛选而成，并交国内优秀设计团队创作出数十张人物原稿，玩家投票选出最满意的润色为终稿产生人物原画。同时，《炫斗之王》招式的设计也将角色与其特征相结合来突出差异。值得提出的是，目前，《炫斗之王》已和国内众多知名原创漫画家达成合作并将不断推出符合中国玩家审美的原创美术元素。目前，蛇吻、巴狱、雪莉、赤炎、克莱尔、仓木熏、胖达、布雷泽、龙、艾尔·布鲁、月影等数十位强力格斗家已登陆游戏供玩家体验。《炫斗之王》中的角色大都有着自己鲜明的特点，人物模型几经雕琢，角色的招式动作细节也都经过精心创作。



游戏最新的角色-百里无邪

据悉，《炫斗之王》中每个角色的特征都由上百个人物参考资料筛选而成，并交国内优秀设计团队创作出数十张人物原稿，玩家投票选出最满意的润色为终稿产生人物原画。同时，《炫斗之王》招式的设计也将角色与其特征相结合来突出差异。为让玩家更好的融入游戏之中，《炫斗之王》将为此专门制作有趣的系列剧情连载漫画，庞大、细腻的炫斗世界观也是其备受期待的原因之一。


每个角色都有等级，你可以选择精通一个



胖达精美原画



紫瞳精美原画

段位系统和战队系统

《炫斗之王》经过优化更新，为玩家带来了全新段位系统。段位系统特色之一便是根据段位随机配对——玩家的对手将由系统随机进行配给，对手究竟是谁无法预测，杜绝作弊的可能。《炫斗之王》还为玩家带来了偏竞技向的段位赛——当玩家参加段位赛时，根据比赛表现，段位会有升降变化。不同段位的玩家会有独特的段位图标及称号，近二十款段位等待玩家挑战获得。

战队系统则是《炫斗之王》2013年最新推出的一项重大功能，旨在促进玩家间的交流，增强玩家的团队游戏意识。游戏内战队将由官方认可，而战队内一切细节事物都将由战队长自行管理。玩家等级达到20，并且当前未加入任何战



创建战队很容易，关键是要有好的队友



腾讯TGA上的格斗精英赛



腾讯TGC上的游戏奖品

队，拥有至少一个“建队许可证（领袖旗帜）”道具即可创建战队。玩家还可点击战队导航栏内的“加入战队“按钮在战队列表中向感兴趣的战队填写个人资料并发送入队申请。通过战队成员日常游戏行为可获得战队声望，积累声望战队等级可获提升——战队等级将影响战队人数、职位最大人数、战队福利等各种数值上限的变化。同时，战队还将享有持续性的经验、成长加成与专属战队赛事及战队活动。

战队中包含6个等级的职位：战队长、副队长、战队官员、元老队员、精英队员、普通队员。每个战队同时最多只能有1名战队长，而副队长、战队官员、元老队员、精英队员的数量受战队等级影响，普通队员数量不限。战队管理人员可提升或降低成员的职位等级，但只能操作到比自己职位等级低的成员，不同等级的职位有不同的默认权限。据悉，未来《炫斗之王》战队功能将会更加丰富，并加入许多好玩有趣的功能。

携手Windows8 打造纯正格斗网游

2012年底，IT业界最具影响力的TechEd 2012微软技术大会在北京落幕。此届TechEd，微软携众多明星产品组成强大的新技术阵容亮相，揭开了全新的技术纪元。腾讯游戏旗下首款纯正格斗网游《炫斗之王》与微软Windows8也在TechEd 2012现场召开联合发布会，宣布《炫斗之王》将作为首款大型游戏与Windows8展开联合推广。TechEd是微软集合世界各地的开发人员和IT专业人士，提供技术分享，社区互动和产品的评估资源的最大规模的技术盛会，有数千位微软专业技术人员、合作伙伴、行业权威、专业人士出席，几百个技术讲座、研讨、动手实验室和活动，帮助IT从业人员了解现有最新技术的相关信息和趋势，评估正在考虑采用的技术，以及分享最新的应用和成功案例。



微软Windows8版《炫斗之王》



携手微软打造surface平板电脑游戏

TechEd 2012展现了Windows8与各种设备之间的无缝体验，大会期间，微软携手合作伙伴腾讯游戏，为与会者带来了《炫斗之王》精彩演讲和现场展示。同时基于《炫斗之王》优质的产品内涵、庞大的受众用户基础和较强的游戏扩展性，微软Windows8于TechEd现场高调宣布携手《炫斗之王》，将自身Windows8移动平台与FTG网游业务相结合，为玩家提供了一种新的移动娱乐方式，打造了全新的互动娱乐产业链。

《炫斗之王》作为首款支持Windows8移动平台的大型游戏，具有炫酷时尚的游戏画面，流畅的打击体验和多变的格斗连招设计，并凭借强大的制作团队、精益求精的开发态度，获得了格斗游戏高手与国内知名漫画家的鼎力支持，吸引了网游业界以及媒体的关注。在大会开幕前就已经备受关注的微软全新操作系统Windows 8和首款纯正格斗网游《炫斗之王》，不出所料成为了本届TechEd主题演讲中的焦点。此次盛会，《炫斗之王》与Windows8强强联合消息的发布也引发了业界讨论。今后，格斗玩家除了通过普通电脑进行炫斗游戏外，还可以使用方便的Windows8移动平台，随时随地体验纯正格斗的乐趣。

牵手国际巨头 全球运营

早在2011年腾讯就为旗下网游业务全球化战略埋下伏笔，一方面，如收购美国网游公司Riot Games大多数股权，同时在北美、俄罗斯、东南亚、印度等世界很多国家及地区布局，另一方面，日前收购ZAM游戏网站，取得欧美市场分析和全球顶级插件制作，多层次布局为纯正格斗网游《炫斗之王》铺平了全球化的筹备道路。依托腾讯游戏平台，以热血内测的火爆为契机，《炫斗之王》已做好充足准备走出国门，到越南、泰国、马来西亚、巴基斯坦、巴西、印度等国开拓



嘉年华主舞台cosplay表演


展台前人头攒动

属于自己的国际市场。此举也将为腾讯游戏业务带来更为广阔的发展天地。鉴于腾讯游戏在多个细分领域都有非常准确的判断和优秀的产品，作为拓展格斗网游细分市场的重点作品，我们有理由相信，《炫斗之王》非常有可能为中国网游行业带来全新的潮流。2013年《炫斗之王》将带给我们怎样的格斗体验，拭目以待。

牵手拳霸科技与TCL 还原格斗游戏本真乐趣



拳霸“Q4 RAF”系列摇杆

《炫斗之王》已于日前牵手国内顶尖摇杆制造商“拳霸科技”与中国最大的消费类电子企业集团TCL，未来三方将为致力于推动更好的用户格斗体验而共同努力，将带来网游多元化体验的“娱乐新革命”。拳霸“Q4 RAF”系列摇杆采用时尚美观的亚光ABS框体，增强框体耐磨度，提升了《炫斗之王》游戏时的手感。另外，“Q4 RAF”系列摇杆底部还贴心加入绒布设计，不会因为长期使用而导致底部铁板生锈，放在腿部游戏时用户也不会感觉到冰冷。

网络电视还原 玩家心目中的格斗网游

玩家心目中的格斗网游，应该是怎样的？受限于屏幕大小，奔波于主城与副本之间，为了召唤兽与装备花费无数的时间和金钱，最后被富二代菜鸟踩在脚下？还是可以不花钱也不用担心装备落后，除电脑对战外，也能够通过电视连接参与炫斗游戏（游戏数据互通），随时上线花上60秒就能纯靠操作与对手一争高下？

《炫斗之王》的研发团队表示，他们心目中的格斗网游正如后者，可以用三个词形容：“简单、热血、爽快。”而做出这样一款游戏，不仅是为了广大玩家，也是在实现他们自己的一个梦想：不必太费周章，就能与山水远隔或者客厅之中的同学、旧友连上一把，找回曾经的激情与快乐。集竞技性、挑战性、娱乐性于一身的《炫斗之王》将为格斗爱好者们提供与家人、朋友一起在客厅里享受高品质纯正格斗网游乐趣的机会。《炫斗之王》现已提供成都、深圳2个城市的数十个TCL的展厅作为试点，玩家亲临以下TCL展厅体验游戏，除了能感受到高品质的格斗对战，还将有机会获得珍贵激活码等好礼。



《炫斗之王》携手TCL 拓展客厅娱乐



TCL网络电视机试玩区


TCL网络电视机试玩体验图

跨界合作 携电影《云图》贺岁

2013年初，由汤姆·汉克斯、哈莉·贝瑞等29项奥斯卡大奖得主联袂主演的超级巨制《云图》成为了娱乐界的热议焦点。《云图》作为畅销同名小说的改编影片，之所以备受业界瞩目，不仅因其阵容之强大、视觉之震撼，还因其与首款纯正格斗网游《炫斗之王》展开了合作，一举突破不同领域间的技术、文化、形式壁垒，实现了游戏与电影的跨界合作战略互联。《云图》由《黑客帝国》导演沃卓斯基姐弟与《罗拉快跑》、《香水》导演汤姆提克威联合执导的影片，成为影史上少见的一部三位电影大师共同完成的作品。其庞大的格局和奇诡的思路，也被西方媒体称为“神作”。



《炫斗之王》与电影《云图》携手贺岁2013

从《炫斗之王》跨界合作消息曝光，到官方正式宣布与《云图》展开深度合作，短短数日之间，《炫斗之王》就在热血内测进行期间聚拢了极高的期待度。玩家们得知《炫斗之王》跨界合作这一消息之后也纷纷表示想了解更多的合作细节，有的玩家甚至前往各大游戏论坛发帖，呼吁官方能在后续的游戏更新中添加科幻元素，《炫斗之王》的人气由此可见一斑。精品游戏与优秀影视作品结合，同时利于品牌形象的塑造，整合推动文化产业的发展。此番，《炫斗之王》与商业电影大片展开合作，无疑会令游戏产品在非游戏玩家群体当中建立更为正面的品牌形象。同时，电影先进技术的植入和资源互换是当下跨界合作必不可少的一部分，无论是画面、动作、音效等方面的品质提升，电影技术的支持是不可或缺的。此次合作，或将推动《炫斗之王》游戏品质的进一步提升。



反抗军

编：小P羊　美：grass

游戏类型 角色扮演
运营公司 Trion World
开发公司 Trion World
官方网站 defiance.com

提到Trion World这家公司，相信不少玩家的第一反应是《时空裂痕（RIFT）》，而在最近，Trion World公布了其最新研发的射击类角色扮演新作《Defiance》（暂译：反抗军）。从Defiance欧洲官网公布的游戏CG来看，该作拥有非常浓郁的科幻色彩，以及酷似《无主之地》的画面风格，这让人不免将其同《行星边际2》联想到一块，那么，《反抗军》的表现到底如何呢？这次就让我们来抢先了解下这款新作的特色吧！


酷似无主之地的人设

与同名美剧联袂登场

喜欢科幻节目的朋友，应该听说过美国NBC电视台的著名科幻频道Syty（原名Sci Fi频道），这个早先由派拉蒙特电影公司和环球影视公司合资建立的电视台播出过《科学怪人（Frankenstein）》、《太空堡垒卡拉狄加（Battlestar Galactica）》、《灵异档案》等经典科幻作品，而在今年四月，Syty电视台将推出一部新剧，其名称也是《Defiance》。相信聪明的你一定知道这不是什么巧合，没错！《反抗军》恰恰就是Trion World联合Syfy一同开发的，游戏会在美剧播出的前2周上线，而游戏剧情、副本、新场景的开放也会与电视剧的剧情发展一致。这无疑是《反抗军》值得关注的一个理由。



实际游戏角色造型


唐人街风格的场景设定

剧情酷似泰星来客

在剧情设定上，本作和加拿大科幻剧《泰星来客》颇有几分相似之处，玩家处在一个有外星人造访的未来时代，不幸的是，人类同外星七大种族组成的沃坦人（Votan）因为地球殖民问题引发了激烈冲突，在一次交战中，人类误击落了装载着造地机器的外星飞船，导致地球温度急剧升高，这迫使人类和外星人不得不重回谈判桌，设法建立新的秩序。

在这样的剧本安排下，游戏团队为玩家带来了人类和沃坦人两大可选种族。不过目前看来，游戏只开放了生存


你的敌人有“神族”

者、老兵、工程师以及不法之徒四个职业，而各职业的初期差别仅仅是手持武器有所不同，譬如，不法之徒的初始武器是霰弹枪，工程师的初始武器是自动步枪。


值得一战的也少不了“虫族”

大量动态事件玩法

在游戏玩法上，参与过先期体验的玩家一致反映游戏深受《时空裂痕》的影响，简而言之，《反抗军》同样拥有动态事件系统，譬如，游戏中会随机出现方舟坠落事件，而这一事件必然伴随着大规模的外星生物入侵，要想解决一次方舟坠落事件，就必须合数十名玩家之力。

玩家在地图游历的时候，也会随机触发挑战任务。譬如，在时限内消灭一定数量的外星生物，开车穿越指定路线等等。总之，就像Trion World的负责人曾在CGDC大会上提到的一样——任务会来找你。


这样的怪物靠一个人可拼不过




游戏中的车辆拥有滑行惯性设定，你可以实现刹车、可以进行飘移、可以在空中进行转向，甚至能在游戏中进行拉力赛道计时赛。

战斗融合TPS要素

虽然在游戏类型的选择上，这款游戏仍然定位为MMORPG，但是《反抗军》却拥有不少TPS（第三人称射击）游戏要素。这里要特别提到本作的射击部位的判定。不同于传统MMORPG，最多设定了正面和背刺这两类伤害判定，《反抗军》加入了射击对身体各部位的分解。这款游戏存在“爆头”机制，而射击敌人的不同部位也能造成不同的伤害。


最新公布的战斗画面

提到战斗，顺便也说一下《反抗军》最具特色的PVP体系。在游戏中，玩家可以通过菜单进入当前地图的PVP镜像地图，这张地图和玩家当前所处的大地图拥有完全相同的场景和设施，但是PVP镜像地图的玩法却是以据点争夺兼杀人积分的模式进行。敌我双方玩家不仅要在限定时间内展开战斗，还要同时面对场景中刷新的各类外星生物。

相对于CS这样小地图开房模式的对战，庞大的PVP镜像地图无疑有更高的自由度。

当然，再多的TPS元素也不能抹杀《反抗军》是个有技能培养系统的MMORPG的事实。目前，游戏中的每个职业拥有四个主动技能，四个主动技能可以选择一个作为培养方向。在武器的搭配选择上，该作也有主、副武器的概念，而且游戏中也不全是枪械的天下，喜欢近身格斗的朋友可以在游戏中找到自己的“宝刀”。

最后要提的是，《反抗军》还是一个多平台游戏，它将在PC、PS3和XBOX360上同时发售，而在官方公布的近期新闻中还透露了该作的“地图无缝连接”设定，这也就是说，游戏中不会出现令人恼火的地图加载界面（想必大家都很讨厌Loading吧）。另外，目前似乎有一批《反抗军》的欧服激活码在网上公布了，对本作感兴趣的玩家记得关注哦。


巨型外星生物特写



上古卷轴OL

编：小P羊 美：grass

游戏类型 角色扮演
运营公司 Bethesda
开发公司 Bethesda
官方网站 q.kunlun.com

Bethesda的《上古卷轴》，称得上是单机游戏中最经典的系列之一。目前的最新一作《上古卷轴5：天际》，更是凭借出色的游戏画面和自由度极高的玩法，得到了不少玩家的青睐。或许是为了趁热打铁吧，就在去年的5月份，Bethesda公布了《上古卷轴OL》的一些动向。那时候官方公布的只有该作的三个可选派别（分别以狮子、龙和猛禽为标志），而随着游戏上市日期的临近，我们已经能通过网上泄漏的图片看到本作的初貌了。


画面和5代一样出色

时间设定在千年前

在时间轴的设定上，网上公布《上古卷轴OL》发生在系列作的几百年前，不过，ZeniMax又表示本作其实发生在《上古卷轴5》的1000年前，所以目前只能肯定Online版本是《上古卷轴》系列的前传。

Bethesda是ZeniMax下属最主要的游戏部门。为此，《上古卷轴OL》的很多消息都来自ZeniMax。



泰姆瑞尔全图

三大可选阵营

《上古卷轴OL》中，玩家的最终目标是帮助自己的阵营控制掌管泰姆瑞尔大陆的至高国王。在阵营方面，目前已经确定以狮子、龙和猛禽为标志的三大阵营分别是坠匕、黑檀木之心以及先祖神州，而官方也通过玩家访谈、游戏网站等途径为玩家揭秘了这三大阵营的背景。

坠匕盟约 Daggerfall Covenant 又译为“匕首雨公约”。玩过《上古卷轴》系列第二作的朋友，应该知道本作的副标题正巧就是Daggerfall，而当时，国人便将这一副标题翻译为“匕首雨”。其实，坠匕是一个基于“坠匕盟约”所建立的同盟，值得一提的是，由于布雷顿狮卫成为至高王（人类王国）的精英卫队时使用了狮子作为家徽，而他又是坠匕盟约的发起者，为此，狮子徽记也成为“坠匕盟约”的主体。

主要种族构成：布雷顿人、红卫、兽人

黑檀木之心 Ebonheart 又译为“木树之心”。其主要领地隶属于人类王国。同先祖神州相比，这一阵营的建立目标实则是结盟自卫，以便在人类王国内部的权力斗争，以及先祖神州的侵略下生存下来。对于玩过《上古卷轴5》的朋友们来说的话，一旦和黑檀木之心缔约，你就可以轻松造访位于亚龙人领地的风暴城以及东


装束各异的半龙人


天际省的一座石桥

天际省的首都风盔城，而在天际省，还会有战友团出现。

主要种族构成：诺德人、亚龙人、黑暗精灵

先祖神州 Aldmeri Dominion 以复辟精灵王权为目的的组织，这一阵营的诞生完全出自精灵女王Ayrenn的创意。在意识到整个世界面临着可怕的威胁后，Ayrenn坚信只有精灵能给世界带来和平与正义。然而在《上古卷轴5》中，先祖神州却是个非常不受欢迎的阵营，他们的一大劣行便是将诺德人信奉的塔洛斯硬剔除出圣灵行列，另外在种族纠纷上，他们对其他种族的态度是“要么你服从，要么你去死”，也算是彻底败坏了精灵的名声。

主要种族构成：高等精灵、木精灵、虎人



沼泽地



矮人的科技球也在Online版中出现



难道是玩家召唤的火精灵？

比单机更有趣的战斗

在战斗方面，国外知名游戏媒体IGN对《上古卷轴OL》给予了极高的评价。据悉，《上古卷轴OL》在游戏界面上将保有单机游戏里为玩家所熟悉的生命值，魔力值和耐力值的设定，同时，Online版本还会加入单机游戏中并没有的可供玩家主动分配技能的技能栏。Zenimax还透露，游戏里会保有几个不占用技能栏的常用招式，如格挡和聚力攻击。当然，这两种常用招式都需要消耗足够的耐力值。

格挡 作为《上古卷轴》的招牌打斗动作，玩家在成功格挡时不仅能减轻伤害，还能触发“防反动作”将敌人暂时击晕，从而获得一个不用担心敌人回击的攻击机会。

聚力攻击 可以有效地强化招式的攻击力，并定期激活一个最强招式。

此外，本作还有一个十分有趣的跨职业合作攻击的设定，譬如，战士可以利用法师的火墙来抛出火球等等。



利用格挡减免伤害







出现在游戏中的新怪物

玩法以单人冒险为主

提到本作的玩法，Zenimax表示，玩家会在游戏中面临大量独自过关的情况。当你在地图区域中自由探索的时候，会在一些位置获得与当前任务有关的新任务。例如，在狼人病爆发的城市中，玩家可以选择调查或忽略一个有问题的区域，如果你选择调查，就会触发战斗，但你也会因此获悉狼人的弱点。而如果你只是按部就班的执行主线任务，就不会得知有关狼人弱点的宝贵资料了。

显然，《上古卷轴OL》是在刻意淡化团队合作的必要性。但是这并不意味着游戏里就不需要别人帮忙。有意思的是，在地下城冒险的时候，你无需组队也能帮助其他玩家达成任务并得到奖励。另外，MMORPG中最标准的5人团也会在各种类型的副本中出现。

毫无疑问，通过以上内容只能构筑出《上古卷轴OL》的一个概貌，游戏还有很多谜团未解，譬如游戏中会有哪些可选种族？战斗是否要锁定敌人？游戏技能体系如何设定？这一切都有待测试版的放出而揭晓。



晴空物语

■编：小P羊 ■美：grass

游戏类型 角色扮演
运营公司 昆仑在线
开发公司 传奇网络
官方网站 q.kunlun.com

如果把头身长短作为衡量角色够不够萌的指标的话，2头身人物无疑达到了“萌”的极限。之所以在开篇这么一提，是因为本期要介绍的《晴空物语》，便是一款人物“萌到极致”的游戏。这款由台湾传奇网络研发的作品，在2011年被VECTOR公司引进日本后，一度成为日本的第一3D网游，而现在，昆仑在线正式运营这款游戏了，这也意味着《晴空物语》国服版上线在即!



传说中的萌到飙泪?

多王国多种族的世界

和所有“物语”类作品一样，《晴空物语》的世界同样由多个王国和种族构成，而南方大陆和北方大陆的交战，便是本作的故事开端了。游戏中，玩家将在七位英雄的指引下抗击北方军队，最终实现“让南方大陆重新回复晴朗的天空”的誓言。

根据背景设定，游戏目前开放了岭之国的麒麟族、火之国的玄狮族以及雪之国的月狐族这三大可选种族，以及与之对应的武者、力士、刺客、射手、阴阳师、道法师这六大职业。值得一提的是，每个职业都有两个不同的进阶方向可供培养。

手动打造人气动漫形象

完美植入动漫形象，可以说是这款游戏的一大卖点。在日服的运营过程中，《晴空物语》与《魔法少女小圆》的合作，让大量超人气动漫角色以时装的形式出现在游戏中。借助角色DIY系统，玩家可以通过变换发型、脸型、服装等方式打造还原度极高的动漫人物形象。



组合学姐、黑长直、小圆等元素!



月狐族充满魅惑感的变身

而《晴空物语》国服版则同兔斯基展开了合作，据悉在今年3月的不删档测试中，玩家将有机会跟兔斯基在《晴空物语》里一起踏上冒险的旅程。兔斯基元素将涵盖游戏里的宠物、时装、坐骑等多种形象。





TUZKI TM & © 2013 Turner Broadcasting System Asia Pacific, Inc.

兔斯基华丽登场

爽快好玩的战斗方式

除了日本萌系风格的画面和可DIY的角色形象外，《晴空物语》的诸多玩法设定也是这款游戏值得关注的方面所在。

无锁定技能 拥有3D开放式视角的《晴空物语》，采用的是爽快的即时战斗模式。在游戏中，玩家可以自由设置鼠标左右键的技能。由于该作的大部分技能都支持无锁定施放，玩家可以轻松地实现指哪打哪的操作。值得一提的是，操作灵活、简单的《晴空物语》依然拥有不错的打击感，玩家在使用某些技能时，可以体验到技能施放瞬间的震屏效果。


日服战斗画面

神兽变身 提到战斗系统，就不得不提本作的一大特色——神兽变身了。玩家角色在满足了变身条件后，可以利用战斗中获得的SP点数变身为各自种族对应的神兽，借此获得属性加成和更加强大的特殊技能。

神兽变身的另一大魅力在于，玩家变身的一瞬间，在其周身10码内的敌人都会被震到空中，此时可形成短暂的浮空连击效果。


套上你喜欢的和式服装或怪兽装


玄狮族射手的神兽变身

可控制宠物技能 那么萌的一款游戏，怎么可能没有宠物呢？在《晴空物语》中，玩家可以通过任务、捕捉、融合等途径来获得宠物，而参战宠物则可以通过单独的宠物指令面板，进行战斗技能和攻击状态的设置。这里要特别一提的是本作的宠物技能，这款游戏的宠物技能分战斗技能和融合技能两类，前者用于战斗，而融合技能则可以为玩家提升角色属性。


咩！小羊快跑！

除了上面提到的特色和玩法以外，玩家在《晴空物语》中还能进行求签、可以将无用的材料进行武器的合成，甚至还能光着身子在海边嬉戏玩耍。这些萌到爆表的元素让这款游戏大受宅男腐女的欢迎。据悉，官方曾对游戏首测进行过一些趣味数据的统计，譬如《晴空物语》的无性别结婚系统在首测中一共产生了1714对情侣，其中好基友占31%、百合占23%。好吧，如果你对2头身没有免疫力，就请关注本作吧！


好基友一定要海边戏水


萌翻天的女仆装



射手
熟练掌握各种射击技巧，是队伍中的远程物理输出职业。
对应种族：玄狮族



阴阳师
掌握冰火之力的法师系职业，同时也能习得持续恢复队友生命以及复活性的法术。
对应种族：月狐族



道法师
通晓风雷之力的法师，同时也能习得消除负面状态，以及瞬间回复队友生命值的能力。
对应种族：麒麟族



EVE：复仇者

编：Samtown　美：grass

游戏类型 太空角色扮演　运营公司 世纪天成　开发公司 冰岛CCP
官方网站 eve.tiancity.com

近日，《EVE Online》正式宣布新版本定名《EVE：复仇者》，并将于今年第二季度正式上线。《EVE：复仇者》上线后，将与世界服版本同步。《EVE Online》由冰岛CCP公司开发、世纪天成代理的科幻网游巨作《EVE Online》以宏大的宇宙为游戏背景，高度融合科幻元素，给玩家展现了一个自由的虚拟宇宙世界。新颖的设计理念、独树一帜的游戏方式以及领先业内的先进技术，游戏开创了一个全新的网络游戏时代。目前，新版本上线相关准备工作已经紧锣密鼓的展开了，让我们期待之余也通过杂志来先睹为快，看看游戏新版本究竟会突出那些新玩法、新元素。

“跳刀”系统惊现太空战斗

在《EVE：复仇者》中，“跳刀”系统惊艳出现。新增道具微型跳跃引擎（Micro Jump Drive System）是一种能让舰船向正前方瞬间移动100km的新型推进设备，即便在泡泡中或者被跃迁扰断时，都可以使用微型跳跃引擎，但是不能在被跃迁扰频时使用。微型跳跃引擎的使用原理和微型跃迁推进器基本相同，它的出现为星战创造了无限可能，可以说是开创了全新的战斗模式。









新装备“跳刀”运行的瞬间

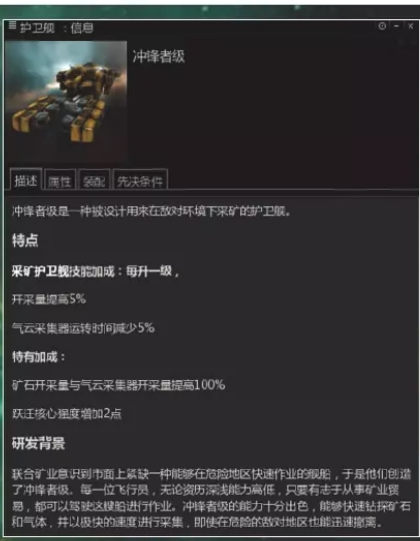


荣誉追击 全新升级

在全新的版本当中，曾经苦于被海盗欺压却没有武装力量报复他们的舰长们，终于能够翻身做主人！通过新版的荣誉追击系统，舰长们可以对敌对的玩家，军团，甚至是联盟直接添加赏金。之后，宇宙中其他玩家充当的赏金猎人们会蜂拥而出，一路将你的仇敌撕成碎片，反反复复，直到你的赏金用完为止。可以预计，这一系统的加入不仅会为无力惩治欺压自己的海盗的舰长提供了还击的途径，联盟军团的CEO甚至可以用这一措施鼓励大家走上前线，奋勇杀敌。

大量强力新船加入

此外，新版本中还增添了不少的全新舰船，联合矿业采矿护卫舰“冲锋者级”是一部新设计的采矿舰船。它不仅在采矿量上大大提高，还拥有5000立方的矿石仓，再加上极低的技能要求，将当之无愧的成为新手矿工的掌上明珠。本次，还有四艘全新驱逐舰加入。强大的火力配置，抢眼的外形，即使是收藏一套战舰作为欣赏，也是一件开心的事情。游戏开发商在推出新船的时候，并没有遗忘老玩家们。 3艘过去已经推出的人气战舰在星舰科学家们的精心设计下，进行了彻底的大修改装。喜爱万王宝座级，狂暴级，刺客级以及他们的众多衍生型号的舰长们在见到自己爱船的新面貌时，肯定会激动不已。另外，还有一种玩家喜闻乐见的全新无人机登场，那就是“打捞无人机”，这是一种体积为5立方米的小型无人机，能够在控制范围内自动打捞合法残骸，填补了无人机在打捞这方面的空白。



冲锋者级详细信息



全新造型的万王宝座级



新的采矿护卫舰冲锋者级



米玛塔尔共和国全新驱逐舰



全新造型的刺客和巡洋舰，阿汤叔好激动啊!



加达里合众国全新驱逐舰



盖伦特联邦全新驱逐舰



艾玛帝国全新驱逐舰

全新的UI界面和视听享受

为了追求更加美观的视觉效果，游戏的界面UI得到了全新升级，攻击行为方框与锁定UI均做了调整。新的界面更具有科技感，也更加方便舰长一目了然查看当前战况。在细节上，游戏的新UI界面也在不断进化，不仅变得更加美观，也更加清晰实用。甚至连音效，也经过了全新录制，在太空时，音效的完美搭配让宇宙科技感与战场临场感瞬间满点——无论是采矿时处理矿石的轰鸣还是矿枪启动时的开关，无论是激光炮台扫射时能量场的低吼还是导弹击中船体时的共振……





星际争霸II 虫群之心
女王大人回来了

编：阿宅 美：哈秋



刀锋女王已成历史。在那个已然宛如地狱的行星查尔，吉姆·雷诺为了阻止虫群大军吞没科普卢星区，孤注一掷地启用一件萨尔纳加远古神器中的能量，将莎拉·凯瑞甘转化成了人类形态。没有了女王的指引和领导，虫群分崩离析成数个巢群，散布在科普卢星区的各个角落。整个星系的最大威胁就此化解，至少表面上如此。

莎拉·凯瑞甘已经摆脱了控制。纵使昔日的刀锋女王已经失去了她令人生畏的力量，而虫群也不再听令于她，这名前幽灵特工仍然是不容小觑的对手。然而，如果远古神器的力量确实已经切断了她和虫群之间的联系，为何她还要苦苦寻觅异虫那些散落于科普卢星区各地的巢群？吉姆·雷诺的处境又如何呢？凯瑞甘仍将在复仇的道路上渐行渐远，还是因为身体形态的转变而重新开始新的计划？

虫巢女王

在《星际争霸II：虫群之心》的大部分任务中，凯瑞甘是一个可操控单位。当昔日的刀锋女王登场时，你可以为其选择不同的战场定位。每一种定位即为一种战斗专长，而每种战斗专长都包含一系列独有的作战技能。随着战役进度的不断推进，将有更多的战斗专长得以解锁，已解锁的专长所包含的技能数量也会随之增加。你为凯瑞甘做出的选择以及对其技能的运用将极大程度地影响任务的走向。

凯瑞甘的最高等级为60，可以通过完成任务和奖励目标获得经验。试玩结束之后，凯瑞甘的最高等级为17，其中包括了任务奖励的 经验。另外，在战役中如果凯瑞甘死亡，她会在60秒之后复活。（前提是任务目标中没有写明凯瑞甘必须存活）

每组共两个技能，玩家可从中任选其一。凯瑞甘的技能可在每次任务之间调整，但必须从每“行”的两个技能中选择一个。另外，技能的冷却时间为游戏内时间（单位为秒。游戏在最快速度下，计时会比现实时间快一些）。



(技能名称届时以官方为标准)

动能爆破(Kinetic Blast)
消耗：50 冷却：10

凯瑞甘可以从远处对目标单位或建筑造成300伤害。

英勇坚毅(Heroic Fortitutde)

凯瑞甘的最大生命值提高200。生命值恢复率提高100%（被动技能）。

粉碎拘束(Crushing Grip)
消耗：50 冷却：10

目标地区的敌人眩晕3秒并持续收到30伤害。（无法眩晕英雄单位）

连锁反应(Chain Reaction)

凯瑞甘的普通攻击可以跳跃到附近额外的敌人身上。

最多对四个第二目标造成10点伤害（被动技能）。

等级要求 10

跳虫再生(Zergling Reconstruction)
冷却：30秒

被杀死的跳虫直接在主孵化所复活。

每30秒最多复活10之跳虫，直到所有死亡的跳虫复活为止（被动技能）。

宿主改进(Improved Overlords)
冷却：30秒

宿主瞬间孵化完毕并提供50%额外的人口（被动技能）。

等级要求 20

野性变异(Wild Mutation)
消耗：50 冷却：25秒

目标地区的友方异虫单位在10秒内提升200最大生命值并提高攻击速度（对英雄单位无效）。

爆虫孵化(Spawn Banelings)
消耗：50 冷却：30

凯瑞甘孵化出6只存活时间有限的爆虫。

等级要求 35

双生工蜂(Twin Drones)

在不额外消耗资源和人口的情况下一次孵化出两只工蜂（被动技能）。

邪恶菌毯(Malignant Creep)

你的单位和建筑物在菌毯上恢复生命值速度提高，并获得额30%的攻速提高。

菌瘤分部菌毯更快更远（被动技能）。

等级要求 50

寄生感染(Infested Broodling)

被凯瑞甘攻击到的敌人会被感染并生出两只存活时间有限的寄生虫。（被动技能）

狂怒(Fury)

每次攻击可以暂时提高凯瑞甘15%的攻击速度。

最多叠加至75%的攻击速度（被动技能）。

等级要求 60

投放虫茧(Drop Pods)
消耗：100 冷却：300

（这个技能一开始时为冷却状态）

直接将一群存活时间有限的异虫部队直接投入战场。虫茧中包括40只跳虫，5只蟑螂和5只刺蛇。

孵化利维坦(Spawn Leviathan)
消耗：100 冷却：300

（这个技能一开始时为冷却状态）

召唤出一只存活时间有限的强大的飞行的利维坦。造成大量伤害并拥有消耗能量的技能。可以攻击地面和空中单位。

进化抉择

更坚固的护甲，更强势的技能，更快的速度，更犀利的攻击：虫群的进化永无止境。在《虫群之心》中，你将决定异虫进化的方向。每完成一个任务，都将有机会对不同的异虫物种进行变异。一旦某个物种的变异进程达到了一定的程度，该物种便可以进化为两个不同的分支。例如，跳虫可以通过进化获得提高孵化数量的能力；也可以通过进化获得更强的跳跃力，从而可以在一定的距离之外迅速接近敌人。





新人物


伊兹莎

很久以前，刀锋女王将她的思想和计划储存在一只名叫伊兹莎的生物的体内。现在，这只生物成了莎拉·凯瑞甘的指引者和信息来源。


阿巴瑟

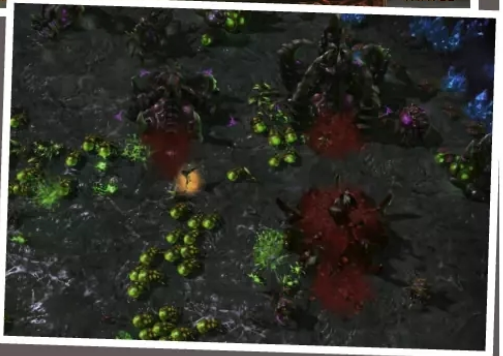
阿巴瑟是一只极其独特的异虫生物，其基因由各种不同的异虫生命体组合而成。而阿巴瑟自身也是篡改和诱变生物基因的大师，这样的能力使得它能够自如地改造虫群。

扎加拉 扎加拉是一只被称为虫巢之母的虫后生物，拥有高度的智力。在刀锋女王对虫群失去控制的时期，它意欲执掌统治虫群的大权。

新任务



查尔



尽管雷诺的游骑兵和瓦伦里安王子的军队抵挡住了刀锋女王和她的虫群大军，仍有为数众多的异虫巢穴在查尔星球残留。由于缺乏女王的统一领导，不少虫后开始掌控各自的巢群。

第一个任务发生在查尔（Char）行星上，这个星球已经先后受到过虫族和人族部队的蹂躏。一位名叫“扎加拉”（Zagara）的流浪育母蜘蛛（broodmother）已经聚集起一股以她自己为中心的势力，现在轮到凯瑞甘和她的部队来让她尝尝首领的权威了。

为了战胜扎加拉，凯莉甘需要抢在对手前面完成在地图上收集100个虫蛋的任务。这个关卡将教会你如何在探险攻击（地图上有一些蛋的“要塞”，每座要塞都有各种各样独立的“野生虫族”势力需要被清除）和基地防御之间保持平衡。关卡还将提供少数自杀爆炸毒虫让你来试着运用。一旦凯莉甘抢先得到了100个虫蛋，她便会率领一支由新单位组成的庞大军队开始进攻这位敌对首领。

最后，凯瑞甘得到虫蛋并摧毁了敌对虫族的基地。然而她饶了叛乱的育母蜘蛛一命。通过这场战斗的胜利，凯莉甘向扎加拉证明了自己统领虫族的能力，并且似乎又赢回了她的忠心。

新地图亚迪尔



第二个任务的故事发生在一个被称为亚迪尔（Kaldir）的行星上，在那里，冰风暴在地表肆虐，中立的雪怪（yeti）四处游荡，袭击和抢劫遭遇的生物。凯莉甘将在这里寻找另一个失落的虫族育母蜘蛛娜法斯，但在她抵达的时候，她遭遇了两种不同的威胁。首先，亚迪尔由于风暴的影响而处于一种被称为“闪光冻结”的状态——寒风会周期性地出现并冻结你的单位，阻止它们继续移动或是发动进攻。

幸运的是，有一种方法可以很快地解决这个问题——凯莉甘可以击败本地的雪怪，夺取它们的DNA。杀死几个雪怪以后，阿巴瑟就能为所有虫族进行升级，使它们不再受到闪光冻结的伤害。就在这一问题解决的同时，凯莉甘又遇到了新的威胁：神族已经来到了亚迪尔！而她要做的就是摧毁三座通讯尖塔以阻止神族用它们来报告自己的位置。



虫族YY新战术

骚扰能力主要是飞龙被加强。飞龙有了一个被动回血的技能，骚扰后的持续战斗能力更加厉害。

其他方面虫族有了新的免费的可消耗兵种，中前期攻城的成本下降。后期的战斗中对各种地形的适应性也更加优秀。



飞蛇大牛

娱乐性：
可行性：
针对局面：后期地面部队决战
适宜地图：路口开阔，距离较远，富矿资源的地图。


成型之后的地面部队看起来很威武

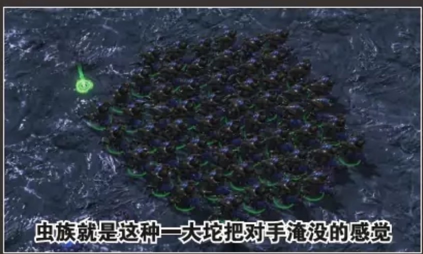

范围覆盖举例，效果对自己也有效


吸自己建筑血回蓝的技能不给力

战术要点：星际一虫族地面部队之终极搭配再现。飞蛇的毒雾压制对面远程地面部队，雷兽做主力部队，搭配狂狗提高输出。求稳妥的话，后排可以有少量刺蛇做防空和掩护。这套战术想得很美，但实用度不高。且不说飞蛇和大牛出场在大后期，都需要大量气体支持。这个版本的飞蛇也不是星际一的蝎子。首先，飞蛇补充魔法需要吃自己的建筑物，这在野外战场上实现起来就不如吃掉自己的兵那么容易；其次飞蛇的毒雾范围大小比较尴尬，说它大可以覆盖一个小路口，说它小基本上差不多就是一辆坦克或者一个防塔，如果没有搭配感染虫，很难在运动战中有作为。毒雾的优势也就是射程比较远，在僵持阶段可以有先手优势。

刺蛇海

娱乐性：
可行性：
针对局面：万金油
适宜地图：多人对战地图，地形简单的普通图。


虫族就是这种一大坨把对手淹没的感觉


狂暴口水兵，星际1虫族初学者都会的战术


请不要使用刺蛇对抗巨像群和坦克群

战术要点：刺蛇这个兵种在自由之翼中的表现不尽如人意，主要是它的移动速度实在悲剧。在虫群之心里，刺蛇终于可以升级移动速度。而且各种族新增的单位并不是非常针对刺蛇，于是这个曾经的万金油兵种又再次焕发出了第二春。根据暴雪的数字统计，在BETA中的刺蛇是出场率最高的兵种。无论你是新上手的玩家，或者打打路人娱乐局，都可以使用纯纯的刺蛇海。

当然，刺蛇那昂贵的价格和胖乎乎的模型依然会影响到它的威力。成型的刺蛇海还是需要良好的运营，一波A过去，死光了马上再来一波。

宿主游击队

娱乐性：
可行性：
针对局面：神族高战损，人族机械流
适宜地图：进攻线路多变的地图


产虫前鼓起来


产虫后憋下去


产了虫就跑才是王道


空投宿主其实很难打到东西，不推荐

战术要点：虫群宿主这个单位的造价不便宜，埋地的时间比较长，样子又难看。正面战场上不经常看到它。一般会用来攻城打消耗战，或者指使免费的小虫子去排雷。其实它还有一种用法，每次埋下去产两个小虫子，立刻爬起来，换个地方，等到又有小虫子了，再次埋下去。这种撇下脏东西马上就跑的打法可以针对很多机动性不强的战术。用自己的免费单位去消耗对方的高价值单位。请注意，千万不要用它对付高机动性的部队，例如人族的生化部队。如果你的宿主只产一波小虫就挂了，那是非常亏的。

人族YY新战术



人族骚扰能力主要是收割者不需要科技附加就能直接建造，而且多了一个回血技能，持续骚扰能力更强。同时运输机的加速也让人族空投的灵活性变强。

其他方面人族新兵种让人类的机械部队不再对坦克有过大的依赖，战场上的兵种搭配更加灵活。

地雷战

娱乐性： 针对局面：对面大量低级单位

可行性： 适宜地图：路口狭小的地图



地雷比毒爆还阴



升级后的埋地才1秒，比架坦克还快



勾引对方踩雷有一种异样的快感

战术要点：地雷是防御战和阵地战的神器。特别是打虫子的时候，以前人族怕毒爆，现在虫族怕地雷。地雷最厉害的地方是可以炸了就换地方，发一炮换一个地方。还可以对空，所以说虫族如果派眼虫过来排雷，会被两颗地雷炸掉。总之你把地雷理解成可以对空的隐身坦克就行了。一直要等到感染虫出现后，虫族才会有靠谱的处理地雷方法。之前无论是狗还是毒爆都被地雷完全克制。最善用地雷的方法就是像埋地毒爆一样在野外就安排好野雷，扼住对方的咽喉要道。在重工厂的附属建筑里升级埋地速度后，也可以把地雷带入正面战场使用。地雷还能搭配坦克使用，效果同样不错。

机械化火车侠

娱乐性： 针对局面：大规模决战，多人战斗

可行性： 适宜地图：针锋相对的地图



双兵种取长补短碾压一切



人族的获胜画面都是火车侠，它的分量可见一斑



这位变形金刚就是不能打针的火蝠

战术要点：火车侠是人族在资料片中的IMBA单位之一。它的皮厚，攻击高，还是扇形的面攻击。重工厂建造后可以先制造火车，然后再来一个军械库就能把前期囤积的火车变身火车侠。这个时间段的对手一般只有一本二本的初级兵种，没什么能和火车侠抗衡的。后期再配合一些对空强、对重甲强的雷神，就能组成一支战斗力爆表的混合机械部队。这种搭配比老式的机械流机动性更好。当然如果面对用机枪甩得极好的人类，这个搭配依然会悲剧。操作得当的毒爆虫也可以对付聚堆火车侠。

无限空投

娱乐性： 针对局面：胶着状态打不开的局面

可行性： 适宜地图：所有地图



空投地雷就是空投小核弹的感觉



空投火车侠的效果和空投金甲虫差不多。农民瞬间倒



加速让运输机的生存能力大增，不仅枪兵可以甩，运输机也能加速甩了

战术要点：人族这个版本看似加入的新兵种并不多，但是配套起来却形成统一的质变。请注意人族两个原有兵种的变化：运输机新增加速技能；坦克支架不用升级。人族新增的两个单位一个是隐身群伤，一个是皮厚群伤，都是空投兵种的极品选择。所以这个版本可以说是人族空投的天下。

神族YY新战术



神族的前期骚扰能力主要是先知这个新兵种的加入。它变身后的对地输出相当恐怖，两个先知各来一发就能秒一个农民。不过神族低地水晶往高地传兵的能力被砍了。

其他方面以前由虚空船负责的对空重火力输出现在有新的风暴舰负责。同时反隐和侦察能力不再局限于观察者一个兵种。在战略上，神族有了更多的防御机制，常被人偷家的事情会稍有缓解。

猥琐风暴舰

娱乐性：

可行性：

针对局面：固态防御较强的对手

适宜地图：有各种奇葩角落和诡异地形的地图



防塔风暴战舰组合



风暴战舰的攻击动画相当华丽，副作用是告诉了敌人你的位置



虚空舰的持续充能变成了一个短时间技能，和风暴搭配正合适

战术要点：神族新单位风暴战舰强到BT的地步。它的射程有15之远，差不多是一个屏幕外就能攻击。更强大的是它对重甲空中单位有附加的超高伤害，升级攻防后是接近100的伤害。感觉像是大和炮一样，可以在超远程的距离就狙击对方的空军主力。如果地面配合一些白球做近战防御，这套立体的组合堪比新一代的“高富帅”＋“白富美”。风暴战舰的造价不菲，要比虚空战更加昂贵，只比航母略微便宜，是一个典型的大招，好在它的建造速度还算较快，成型并不慢。

另外空中远距离优势让神族有了对付防塔阵的能力。只要针锋相对的建造防塔阵地，同时把风暴战舰停留自己防塔上空输出，对面是绝对消耗不过的。

爆先知

娱乐性：

可行性：

针对局面：前期已封锁对方侦查，开局套路之一

适宜地图：双方点位较近的地图



可反隐可攻击，是清理菌毯和地雷的好手



头上水晶debuff就是被先知偷了视野



攻速快，攻击高，成型后输出恐怖

战术要点：自由之翼神族前期的空军要么是速出虚空配合地面部队强攻，要么是凤凰骚扰一波。现在神族有了新选择：先知。这个兵种看起来像是一个疲软的魔法单位，其实它变身后有恐怖的对地输出能力。杀起农民要比隐刀还快。而且它的技能还能获得敌方一大片单位的视野，也就是说回防部队的走向会被完全掌握，很容易抓住回防空档。另外先知也可以获得短暂的侦测隐形能力，变成一个可以攻击的反隐单位。先知的弱点是攻击消耗能量，没续航，要不就是正面输出兵种。

绿帽子

娱乐性：

可行性：

针对局面：几乎是每把必出

适宜地图：狭窄的路口地图。广袤的大地图。



绿帽子的时间长的要命，足够把事情办完了



母舰核心不一定要变成母舰，大母舰其实也就是一个大靶子



星际争霸也有回城卷轴了，你敢信吗？

战术要点：虫群之心神族加入了新的母舰核心单位。这货个人感觉绝对是英雄单位，几乎每局必出。母舰核心的绿帽子可以减速区域内单位的移动速度，既可以用来追击，又可以用来牵扯阵型。无论是绿帽子配闪电还是绿帽子配巨像，都可以起到很好的效果。老家变防塔也是不错的协防手段。更加惊世骇俗的是它让神族很早就有了回城的能力。因为太强，所以只能出一个。



英雄传说：碧之轨迹

罗爷又来推妹纸了

□编：阿宅 □美：咖啡

游戏类型	角色扮演
制作公司	Falcom
发售日期	2013年3月28日
游戏特点	经典续作、独特世界观
推荐人群	F社粉丝

PC版本终于跟大家见面了！本作是人气轨迹系列《英雄传说：零之轨迹》的续作，本次高清PC版在《零之轨迹》的基础上，品质有进一步提升，特别是在场景贴图的细节上，进行了再次重绘。

世界观

克洛斯贝尔自治州。这个被埃雷波尼亚帝国和卡尔瓦德共和国夹在中间，以大陆上数一数二的贸易和金融都市为地位发展起来的国度，因某个狂热宗教团体引起的事件经历了一次危机。

黑[illegible]抗，谜之药物“古罗西斯”事件，这一系列的事件因“特务支援课”的活跃而得以无事化解，自治州再次迎来和平。在将与教团和黑帮有牵连的帝国派和共和国派议员一扫而空后，引来新市长的克洛斯贝尔似乎前途一片光明。但是，这对于即将迎来激荡时代的泽姆利亚大陆来说，只不过是片刻的休息罢了。

来自帝国和共和国的干涉和压力逐渐加强，这是即将席卷整个大陆的“动乱”的预兆。

最强猎兵团“赤色星座”、东方黑帮“黑月”、谜之结社“噬身之蛇”。所以的导火索都集中到了克洛斯贝尔，追溯到太古时代的真相，还没有解开的种种谜团，现在，即将揭晓！

这是为“在同样的时代生存下去”的故事，以此送给想要“跨越壁垒”的所有人……

人物介绍



罗伊德
CV：柿原彻也
紧接着前作《零之轨迹》，本作中再度担当主人公的克洛斯贝尔POLICE局的年轻搜查官。因为某事而暂时解散了特务支援课，现隶属于搜查一课，接受着真正的反谍报和对恐怖分子训练。



艾莉
CV：远藤绫
前作中与罗伊德等特务支援课的同伴一起活跃的，前克洛斯贝尔市市长的孙女。在特务支援课解散之后，为帮助新任自治州议长的祖父而离开了POLICE的队伍。



琪雅
CV：钉宫理惠
前作中受到罗伊德等人保护的失忆了的少女。性格天真烂漫，开朗活泼，受到所有人的喜爱，现就读于日曜学校。



缇欧
CV：水橋かおり
来自爱普斯坦因财团的少女，在前作中因为感应力优秀而被派遣到克洛斯贝尔POLICE局实验新开发的魔导杖，不喜欢表露自己的感情给人的感觉就好像对什么都不关心的样子。



兰迪·奥尔兰多
CV：三木真一郎
前作中与罗伊德等人一起行动，原警备队员，十分可靠的大哥型角色。目前正在帮助被投药的警备队员们进行恢复训练，拥有一段隶属于大陆最强佣兵团“赤之星座”的过去。



诺艾露·西卡
CV：浅野真澄
克洛斯贝尔警备队队员，年纪轻轻就被寄予厚望的任命了曹长一职。本作中似乎更换了岗位。



瓦吉·赫米斯菲亚
CV：皆川纯子
拥有中性一般美貌的神秘少年。前作中担任不良少年的头领，本作中似乎又改变了兴趣。



夏莉·奥尔兰多
CV：竹达彩奈
16岁，谢格姆特的独生女，在“赤色星座”中担任部队长。武器是带链锯的大型枪刃，外号为“血染的夏莉”。性格天真纯洁，但是非常的嗜战。



亚莉安罗德
CV：久川绫
精通所有武艺，重视仁义的女性，对敌对的对手同样采取绝不手软的态度。在《3rd》中曾以只有台词的形式登场，称剑帝莱恩哈特是能与她比剑的少有的对象。本作中登场的她，想必将是罗伊德等人的极其可怕的强敌



世界地域

在新作中，玩家活动的区域不再仅仅局限于阿鲁泰尔市，地图被分为五大区域，分别以阿鲁泰尔市、克洛斯贝尔POLICE学校、加雷利亚要塞、兰花之塔、米修拉姆旺达乐园为中心划分。



阿鲁泰尔市
位于卡尔瓦德共和国最西端的港湾城市。因为面向着一条大河，所以物流和商业非常发达。又因为与克洛斯贝尔市仅仅有1小时的铁路路程，所以来回于两市之间的商人非常之多。



克洛斯贝尔警察学校
位于在克洛斯贝尔西南，诺克斯森林地带的培养警察的学校。除培养一般的警官以外，学习驾驶警车、需要提高技能的搜查官、鉴别管也在此训练。另外，拘留所和POLICE的各种训练设施也在这裡一应俱全。



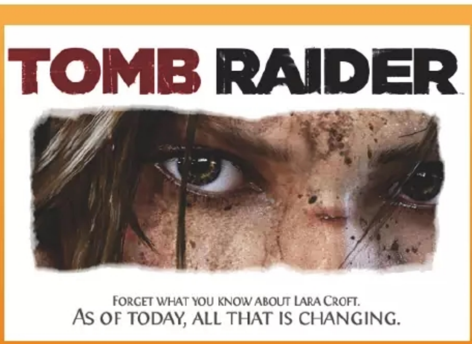
加雷利亚要塞
位于埃雷波尼亚帝国东端的军事要塞，建立于险峻的山岳地带。从古代开始，这里铁壁般的防御就抵挡过多次来自卡尔瓦德共和国的攻击。而近年来由于要塞新配备了射程能够直接炮击克洛斯贝尔市，且威力超乎寻常的“列车炮”，军事的平衡一下被击溃了。



兰花之塔
在克洛斯贝尔市北边新建设起来的大楼，共有40层之高，是大陆史上最高楼。在这里主要进行的是自治州的行政工作以及开展各种国际会议，简直就是大陆西部的政治中心。该楼是在新市长迪塔上任后火速建设起来的。（PS：PV中我们看到被帝国炮火轰炸的正是这座建筑）。



米修拉姆旺达乐园
建立在克洛斯贝尔市湖对岸的高级疗养地米修拉姆的主题公园。在这里有大观览车、恐怖滑行车等等多种娱乐设施，与彩虹剧团一样，同是克洛斯贝尔观光必去的圣地。虽然在前作中留下了遗憾，但是在本作中这里终于可以进入了！



古墓丽影9
女神是怎样炼成的

□编：阿宅 □美：咖啡

游戏类型	冒险游戏
制作公司	Crystal Dynamics
发售日期	2013年3月5日
游戏特点	经典作品、女神
推荐人群	控女神的吊丝们

稚嫩的劳拉

古墓丽影是探讨激烈和坚韧不拔的起源的故事，劳拉一开始只是一个受惊的年轻女子。只配备了原始的本能和能力，推动超越了人类耐力极限的，劳拉必须争取，解开遗忘之岛的黑暗历史并逃脱它的无情控制。



在故事的开始，我们经历劳拉踏上她从大学毕业后的第一份工作。她在面对危险的恐惧，最初在自己的能力和判断缺乏信心。不过，我们可以看到劳拉将最终成为种子。她拥有强大的道德勇气的感觉。她是聪明，机智，而且有决心。

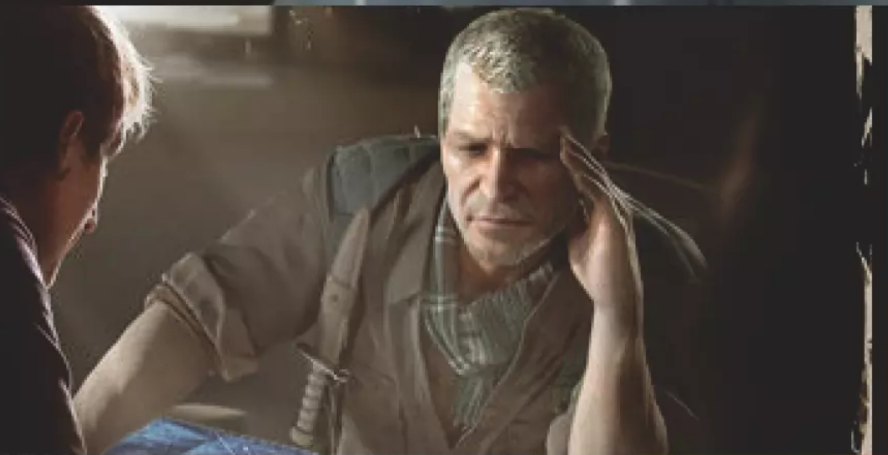






船长康拉德罗斯

前皇家海军陆战队突击队队长康拉德罗斯拥有自己独特的技能，离开军队后，他成为了一名自由寻宝猎人，在遗忘的沉船里寻找任何有价值的东西。周游世界，他的名声的智慧，韧性好，弯曲的法律来限制交通的历史文物，之前他的倾向。为了确保成功和他的船员们，罗斯会说谎、欺骗和触犯法律。他是本作剧情中的重要人物，可以说是劳拉的导师。



营地旅行系统

首先，营地系统允许劳拉来升级自己的技能和装备，不过营地的作用还不止这些，它的另一项主要功能就是开启“快速旅行（Fast Travel）”，快速旅行可以允许劳拉迅速前往一些之前已经探索过的地区，这样劳拉就可以回到之前的地区来重新探索之前的那些区域，收集物品、赚取经验或者寻找解谜线索。同时为了确保我们在旅行到原先地点的同时，我们不会丢掉当前的位置，劳拉最新的探索进展会在地图上特别标出，这样我们便可以在传送回其他地点的同时保留最新的冒险进度，以便之后可以回来继续冒险。

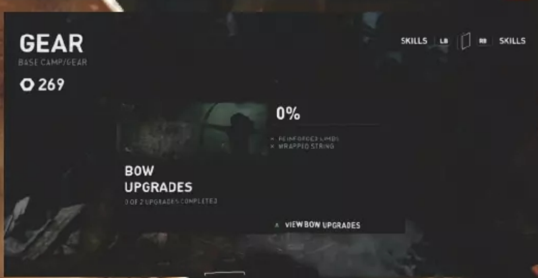
对快速旅行和探索游戏主线剧情来说另一个重要的元素就是一个叫做“装备解锁（Gear Gating）”的设定，劳拉在第一次到达某个区域的时候，她很有可能因为不具备某些特殊的能力或者特殊的装备而无法完成对这个区域的探索，从而需要在之后获得了相应装备或能力之后再回到这里继续之前的任务。

对这种情况来说典型的装备就包括霰弹枪、火焰箭矢和弓箭绳索，它们都在劳拉的冒险中起到了至关重要的作用。视频就向我们展示了弓箭绳索的许多用法，在获得弓箭绳索之后劳拉便可以用它来跨越山谷，前往之前不能达到的地点，或者摧毁一些可摧毁的建筑，开门，或者用来移动一些远处的机关。



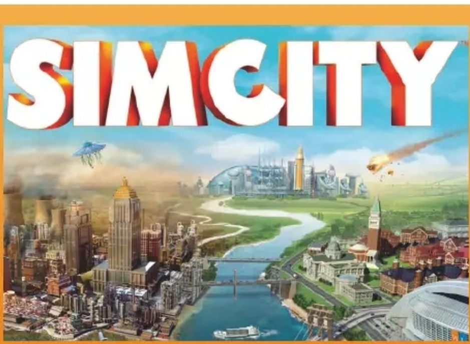






PC专用版

据悉，这款游戏的PC专用版将会侧重于游戏的实际功效，尤其是在操作方面，可以说基本达到了最优化。不过配置方面官方尚未给出一个标准。另外，有一点值得肯定的是，该作品将会是一款实实在在的力作，官方宣称，《古墓丽影9》PC专用版将会是继《杀出重围3：人类革命》以及《杀手5：赦免》之后的又一款移植到PC上的神作。敢与这两款游戏相媲美，相信质量可以想象了。



模拟城市5
翻云覆雨建大厦

□编：阿宅 □美：咖啡

游戏类型	模拟经营	制作公司	Maxis
		发售日期	2013年3月5日
游戏特点	经典模拟、全新引擎		
推荐人群	对城市环境部满意的童鞋		

新的城市

这是一个新的模拟城市，模拟提供了前所未有的深度。该模型般的世界和详细的模拟，使这个有史以来最敏感和个人的模拟城市。这也是最膨胀的城市管理游戏，但你可以控制一个区域，提供真正的多城市规模和播放一个城市或最多16个城市在一次每个不同的专业。多人也是一个系列，增加了一个新的层面，你的游戏，你的[illegible]地区，并建立新的游戏方式合作或竞争获得的成就。最后，模拟城市是一个活的模拟实时更新的服务，新的挑战，新的功能和内容。





模拟深度

随着新的Glassbox引擎你看到的一切是模拟 – 从全市范围内所有的个人Sims在你的城市。快速查看您的行动所带来的后果，并挖掘系统是如何工作的。点击个别的市民，以了解他们在做什么，他们的财富和幸福的影响你的决定。操纵水、电、税、污染、教育、失业和更_！新的数据可视化工具增加了令人难以置信的深度，是快速访问到播放器 – 点击即时快照的电源层为整个城市的电力分配。或自定义你的消防局，通过添加派遣塔火灾和紧急情况响应更迅速地。





真正的多城市规模

玩一个城市或最多16个城市的时间和跟踪在您所在地区的人口，财富，教育和幸福。播放多个城市，每个都有不同的专业赌场麦加制造业中心，提供创建，制定战略，发挥无限的可能性。你越是投资于特定行业，更影响一个城市拥有您所在的地区。



城市专业化

这是第一次，创造真正独特的城市，不同的专业。市长寻求智能模拟人生可以建立一个大学城图书馆，社区学院和大学。专注于大企业，如赌场，电子，煤炭，贸易，增加你的城市的财富。每个专业以及具有重大的好处，但后果。受过教育的市民解开这将有利于您所在地区的技术，但规模较大的大学是昂贵的维护。赌场会带来旅游业和提高的模拟币但也吸引不必要的犯罪。



多人模式

现在你的决定会影响您的城市和地区。选择的好邻居，消防和警察部门的资源，在需要的其他城市，或专注于制造污染的行业，然后眼睁睁地看着生病的模拟市民邻居的城市。您也可以选择与朋友合作或竞争，建立伟大的作品或获得的成就一流的排行榜。作为现场服务，游戏可以模拟新的挑战，新的功能和内容的实时更新。



洞穴



游戏关键字

黑色幽默
横版解谜
三角合作 欢乐多

发行商	世嘉
开发团队	Double Fine
发行日期	2013年1月22日

综合评分

8.5

画面
剧情
操作
音效
创意

游戏评级

12+

推荐人群

谜题有难度，剧情略腹黑。适合爱动脑筋的玩家。



X先生

玩家操作三个角色在地洞里冒险，用自己的智慧解开谜题。虽然乍一看画面略显幼稚，但它的游戏性相当不错，是休闲益智的好游戏。



编：X先生 美：咖啡

王牌对王牌

X先生的话：

小制作的横版游戏始终有自己的市场。《洞穴》是其中的一款解谜精品。它的制作公司是Double Fine，擅长轻松的趣味游戏，玩起来不累，又很欢乐；《死光》这个游戏虽然也是横版，但却不能说是小制作。它使用了强化版本的虚幻引擎。去年年初在Xbox平台上推出，立刻吊起了玩家的浓厚兴趣，获得不少好评。后被移植PC，加入了一些新元素，依然好玩。这两个游戏代表了两种截然不同的二维游戏子类型，各自都是其中的佼佼者。

画面对决 写实 VS 卡通

在画面表现力上，《死光》的画面称得上近期最亮的横版游戏。它的标准能够满足大多数画面党的严酷要求（地狱边境和它类似，但没那么大气）。《洞穴》的画面虽然也很漂亮，但对比之下就显得略逊一筹。

死光

故事发生在上世纪八十年代中期的西雅图。在一场剧变后，城市变成了一片废墟，僵尸在其中漫游。它的画面采用细致的写实风格刻画，获得极其优秀的效果。实际上这些技术是早就有了，但是把它们落实在二维的小小画面中，还能让人感觉惊喜。



角色貌似剪影，场景却是三维。你们感受一下



战斗动画的打击感十足，彰显血浆元素



户外大场面气氛营造大赞，这不是CG哦



二维横版极品对决

洞穴

整个故事情节的发展是伴随着人物冒险渐渐展开的。它的场景主要是在一个神秘的地下世界。所以有时候会觉得画面偏暗。游戏场景主要是二维的卡通风格，会根据不同的任务线变换场景，也算有着丰富的画面表现。但可惜，和《死光》那么有冲击力的画面比起来还是两种完全不同的级别。



看光影和流体的细节，它其实也是精美的3D游戏



如果不是和死光对比，这样的画面其实也不错了



搞笑的漫画风格，即使是怪兽也很萌

游戏性对决 秀操作 VS 费脑筋

《死光》游戏讲究一个“爽”字，无论是被僵尸追着跑，或者用消防斧砍碎僵尸都感觉很爽；《洞穴》的玩法更加含蓄巧妙，需要花时间慢慢琢磨，如果能有兴趣玩下来的话，也能感觉到其中的趣味性。综合来讲，这两个游戏是完全不同的类型，适合不同口味的玩家。乐趣方面不分伯仲。

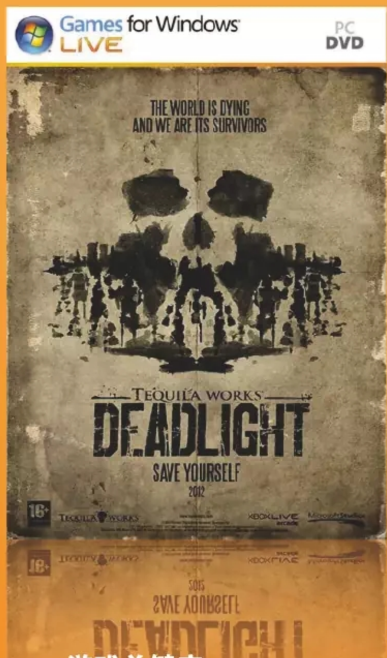
死光

【游戏难点】：主要考验人的反应速度，手眼协调能力。

《死光》这游戏玩的是求生的快乐：“哎哟妈呀，这可真是不容易。”

因为它的主角只是一个凡人，最多就是体力比较好。面对一大波的僵尸，他不可能使出个什么神通就飞了过去。他必须用凡人的方法求生。由于追求写实的风格，游戏里的场景也都是现实生活里的实景。这些环境谜题相当简单，换一个角度，可以说是有些简陋。如果你是僵尸生存类游戏的粉丝，很容易猜到它的通俗玩法：利用速度甩开僵尸，注意收集有限的补给等等。

死光



游戏关键字

极致画面 写实风格
僵尸大逃杀
影视大片感

发行商	微软
开发团队	Tequila Works
开发团队	2012年10月25日

综合评分 8

画面 / 剧情 / 操作 / 音效 / 创意

游戏评级 18+

推荐人群
僵尸类恐怖游戏，适合有勇气和肾上腺素旺盛的成年玩家。



X先生

2D横版游戏给人既有印象或者是清醒可爱，或者是幽默搞笑。但《死光》却用写实的风格做出了一款僵尸类的动作冒险游戏。玩家需要依靠操作和胆识在末日般的世界里生存。

玩《死光》游戏就是讲究操作。一些操作手法，例如呼叫勾引僵尸，或者推倒柜子等等小细节，可以帮助你在紧张的节奏里有时间舒缓一下。好在它的战斗内容还是比较给力的。千万记得，长按鼠标左键是终结倒下的敌人，如果面对僵尸的时候太过紧张，狂按鼠标，那只能算是轻击，很难杀死僵尸的。另外，虽然子弹是有限的，但其实僵尸也不是那么多，所以不用考虑节约子弹，在狭小的房间里面，把弹夹泄空吧。


高玩追求的是行云流水一样的操作感




注意，主角不会游泳，掉入深水人就挂了


虽然有利器和枪械战斗，但更多的游戏是在跳和跑


善用环境细节让你事半功倍

洞穴

【游戏难点】：主要考验人的方向感，还有联想思考和推理能力。

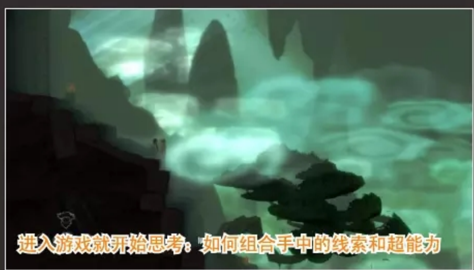
《洞穴》这游戏的玩的是解谜的快乐：“嘿，怎么没想到，可以这么过去。”

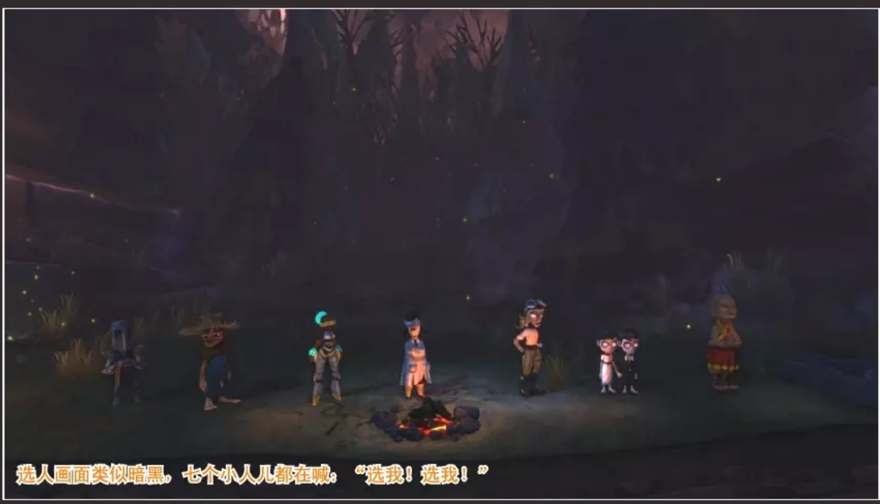
谜题包括很多的位置记忆，记住那些关键的部件都在什么位置，然后把它们联系起来。玩家长久的思考之后，就会感觉一种憋了很久终于解决问题的快乐。多次反复，人会觉得自己有力量，意识到自己的能力，自信也就加强了。

游戏里的七个主角各有一种超级能力。游戏过程就是他们八仙过海，各显神通。玩家自选使用三位角色合作过关。在游戏中的主要线索都会有文字提示，解决谜题需要用到“狂野的想像力”和“开放的心灵”。考虑如何搭配不同的超能力来解谜是一件很有趣的事情。

职业能力

骑士：	无敌
乡巴佬：	水下呼吸
时光旅行者：	短距离闪烁
科学家：	破解科技设备
冒险家：	攀登用飞钩
双子：	影分身
僧侣：	隔空取物


进入游戏就开始思考：如何组合手中的线索和超能力


选人画面类似暗黑，七个小人儿都在喊：“选我！选我！”


攀爬和跳跃不是重点，跌死角色无限重生

内涵对决 跑酷VS探险

在玩《死光》这游戏的时候，玩家会觉得自己是一个跑酷高手，飞檐走壁，经历各种惊险刺激的场面。《洞穴》的玩家则好像是在进行一场探险活动，前面路途很多不可知，说不定会有怪兽，说不定会有宝藏。玩《死光》的时候平均心跳大概是120左右；玩《洞穴》的时候平均心跳大概是90左右。如果从耐玩性方面来看，《死光》通关后很难有再来一次的冲动，《洞穴》的游戏更有深度，更多回味。


跑酷的极限少年啊，僵尸奈何不了你


洞穴探险反思人生，淡泊高富帅最爱

死光

游戏流程不长，基本是单一路线走到底，即使是跳跳游戏的苦手，一次全通大概也是就是三四个小时。在通关后会有噩梦难度，就是没有存档，必须一条命到底的极限操作才能完成。除了跳和跑之外，游戏也加入了剧情连接。比如时常有第二角色乱入，让求生的路途不那么孤独。但是这些改变（即使多加个妹子）并没有给游戏的体验带来质的飞跃。

游戏的采用了一个俗套的好莱坞大片的结局。无非就是讲讲人性的反思。如果玩家对这类生存剧情熟悉，老早就能猜测到结局。如果你是青草般纯洁的娃，也许依然会从中感到醍醐灌顶一般的顿悟。本文将不会做太多的内容剧透。


逃命过程可以收集日记元素，对背景故事有更多了解


死亡几乎是不可避免的，高玩才敢挑战噩梦难度

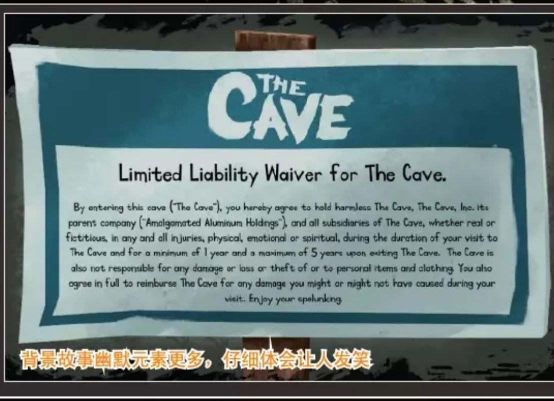

游戏动画衔接自然，仔细推敲还能猜测出隐藏结局

洞穴

《洞穴》一共有七个职业。每次只能选择三个角色冒险，所以即使通关一次后，还可以选没玩过的人再来一遍。因为每个职业都有专属的“大关卡”，所以第二次玩的时候，几乎是大半谜题重新来过。即使那些通用的障碍也会因为职业搭配不同，需要新的解决方案。这些因素使二周目保留了高度新鲜感。这种设定是优点也是缺点。一定要把全部的人物都来一遍才能看到那些巧妙的谜题，实在有点强买强卖的感觉。

洞穴里面的冒险就像是游戏角色人生路的再次演绎，过程轻松幽默，背景沉重邪恶。每一个角色都有自己双结局。这里就先不剧透了。

考虑到七个人物的全收集，恐怕是一件比较麻烦的事情，也许只要少数有耐心的人才会有兴趣完整攻略。另外要吐槽一下，这款游戏的音乐和音效比较糟糕。人物翻来覆去就是哼哼哈哈那几个调调，而且也不是能算优美，有点烦人。



背景故事幽默元素更多，仔细体会让人发笑


全收集这些小人物是相当艰难的一件事情



在洞穴的角落里有隐藏符文，收集齐就完成结局

鬼泣5



游戏关键字

华丽战斗
恩仇 血腥

发行商	Capcom
开发团队	忍者理论小组

综合评分

8

画面 / 剧情 / 操作 / 音效 / 创意

游戏评级

18+

推荐人群

血腥暴力充斥着整款作品，不折不扣的成人游戏。



阿宅

系列一贯的良好手感，还融入了武器切换系统以及浓厚的美式风格。剧情虽然俗套，但可看出制作组力求通过任务的刻画来使角色的个性更饱满。经典作品中不错的创新尝试。

编：阿宅　美：咖啡

痞子也能拯救世界

道具

关卡中杀死敌人或者摧毁建筑物时出现的红魂用来购买道具，白魂用来升级技能，绿魂恢复体力。商店里可以购买到以下道具：

生命之星

回复体力，分为大小两种，小的回复部分体力，大的回复全部体力。

恶魔之星

回复魔力，种类和作用与生命之星相同。

黄魂

由于原地满血复活，但是会影响过关的评价。

生命结晶

增加旦丁的体力上限10%。

恶魔结晶

增加旦丁的魔力上限20%。



生命之星



黄魂



生命结晶

难度



本座总共有7个难度，依次是：HUMAN、DEVIL HUNER、NEPHILIM、SON OF SPARDA、HEAVEN AND HELL、HELL DAN HELL、DANTE MUST DIE 通关一次后开启SOS难度，改难度特点是敌人基础数值提升、战斗配置发烧变化、数量增加、追加招式。

打通SOS难度后可解说HEAVEN AND HELL，这个难度中物理敌人还是旦丁，都会被一击必杀，打通后解锁HELL AND HELL。

HELL AND HELL难度中旦丁仍然处于一击被必杀状态，而敌人强度与NEPHILIM相同。

DANTE MUST DIE 在打通SOS就能解锁，这个难度中敌人拥有最高的体力、最高的攻击力、最多的招式，是系列的经典难度。



要素收集

收集要素直接影响到过关评价，游戏中按下ESC即可在画面右边查看属于收集要素的三种类型的图标，取得的要素会点亮，否则则以暗色显示。这些收集要素只要拿过一次或者完成过挑战，系统就会自动保存，往后重复进行关卡时，其余的收集要素都不会再次出现，而且即使不做挑战，过关后系统也会直接给出SSS的评价。

钥匙和挑战

以往只要进入特定的地方就可以进行的挑战任务，而在本作中，这些挑战都以“门”的形式隐藏在关卡里，门分为铜、银、黄金、象牙白四种。玩家需要找到同样隐藏在关卡中对应颜色的钥匙，才能打开门进行挑战。

失落之魂

本作新增的收集要素，他的外形是一个半身镶嵌在墙上的红色骷髅。将其打碎即可完成收集并取得少量的红魂作为奖励，它们一般隐藏在玩家容易忽略的角落。

过关评价

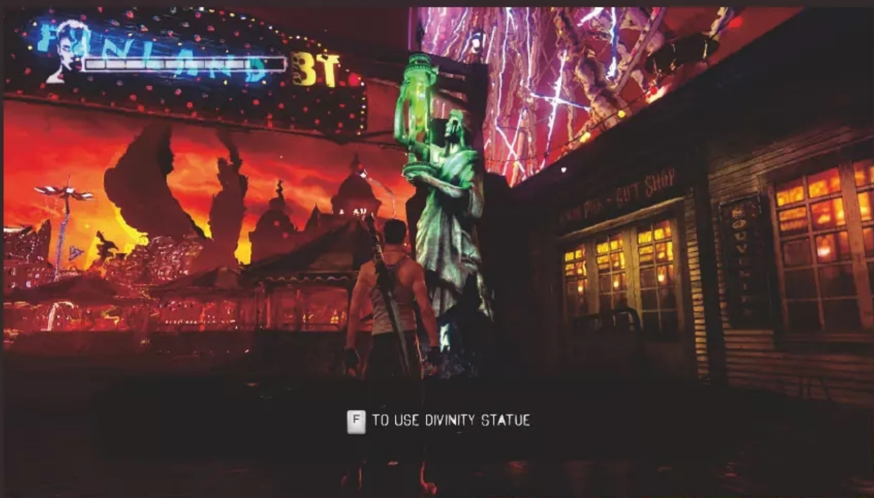


通关后会列出5个项目，华丽度、过关时间、收集要素、道具使用、死亡次数。5个项目中华丽度对过关的综合评价影响最大，其次是时间，收集率占的比重相对较小，使用道具虽然扣分，单远不如死亡扣得多，所以想追评分的童鞋还是多多使用道具吧。根据评分高低，玩家会获得相应数量的红魂和白魂。

技能招式



白魂就是经验，积累一定数量后会自动兑换成技能点，在商店的UPGRADE选项中可以学习新技能。本作中的技能系统设定相当的体贴，学会的技能亏随时忘记，花费的技能点会原封不动的还给玩家。而且在学习界面，如何按出技能也有详细的解释，技能效果更有视频可参考。





弹反



经过改良后弹反成为本作中一个很重要的战斗方式。触发条件很简单，就是在敌人攻击的瞬间以攻击与其相杀。不是所有的招式都能弹反的，用来触发弹反的招式最好能满足速度快、密度高的条件来增加成功率，比如天使之镰的F键。成功弹反后，敌人的攻击会被抵消并出现一定硬直。一些高级兵种或BOSS好会因此露出较大的破绽，而旦丁不会因为弹反而受到任何影响，对玩家来说超级有利。

BOSS战技巧



第一关的BOSS蠢得没啥好说。

SUCCUBUS

这货的弱点是头部的核心，平时核心会藏在它的外壳里，玩家可以攻击它的手来迫使其出现硬直并露出核心，不过这种打法效率并不高。最高效率的打法是和BOSS拉开一定距离，然后等它使出横扫平台的招式，这时是考验玩家操作的时候，用镰刀使出弹反，成功后BOSS会趴在平台边缘且头部出现拖拽点，拖拽后能给予它较大伤害，之后它还会处于短暂的硬直状态任由玩家宰割。





BOB BARBAS

这个BOSS分为2个阶段，第一阶段很无脑的打机关抽BOSS。第二阶段除了打机关它会以不同颜色的光束来攻击玩家，每种光束在射出来之前都有准备时间，玩家可以通过颜色判断接下要如何应对。紫色和绿色的光束都可以通过跳跃来躲避，空中可以用空挥或者射击来延长滞空时间。绿色光束看似全屏攻击，其实光墙上有缺口可以躲避。蓝色光束只要小跑一阵就能躲掉。



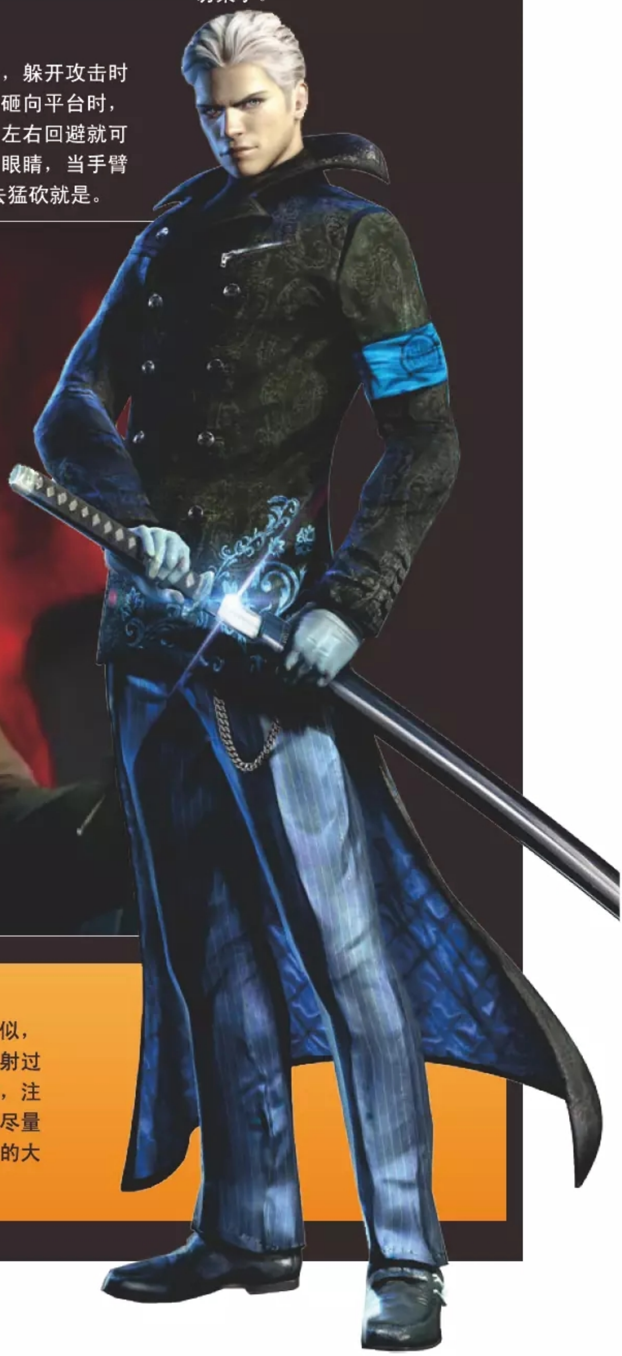
LILITH

又是个反复抽打的BOSS战，只有将巨兽的血打空，才能获得短暂的时机将本体从巨兽体内拖拽出来进行输出，然后本体回到巨兽体内，巨兽回满血……巨兽的弱点是额头上的眼镜，通常情况下这第三只眼镜处于紧闭状态，玩家横向移动时要输注意观察，可以发现牵引点（高难度或BOSS体力不足时需要先拖拽一次才会出现），牵引上去猛击这个软肋，伤害累计到一定程度巨兽就会睁开二头上的眼睛。这个眼睛本身就是个牵引点，牵引过去后几套空中连招就能将巨兽体力打光，巨兽倒地后腹部会出现拖拽点，将LILITH拖出来之后可以切菜了。

MUNDUS

恶魔之王果然了得，这场战斗需要玩家多次在平台直接移动。BOSS通常会单手砸向平台，躲开攻击时别忘了跳起避免被拳头砸地产生的冲击波及，接着马上向拳头牵引和输出。当BOSS使用双手砸向平台时，移动到平台的边缘或者中央，随后还是躲冲击波、牵引、输出。这货还会从远处丢能力球，左右回避就可以轻松躲过，也也可利用弹反将能量球打回去给予BOSS重创。每打掉一只手后都要拖拽它的眼睛，当手臂尽断后，它只会用能量球来攻击玩家。当它将脑袋靠近平台时，大嘴会出现一个牵引点，过去猛砍就是。





VERGIL

“砍老哥”果然是鬼泣的永恒主题……老哥攻击手段繁多，而且招式起手动作十分相似，要等他出现硬直或者特定招式的时候才有机会输出。老哥设置在身后的剑一段时间后会自动射过来，建议出现后就用霰弹枪打掉。他会横跨全场的蓄力冲刺攻击，冲刺的轨迹中会出现剑气，注意不要被波及。如果能即时躲开，就可拖拽或者牵引后猛输出了。对于地面的蓄力拔刀招式尽量的跳跃回避，因为向后很容易被范围攻击波及。用翻滚躲开老哥瞬移到空中的飞踢后是输出的大好时机。分身攻击建议回避为主，过段时间分身就会自动消失。

愤怒的小红帽



游戏关键字

暗黑向 鼠标流
2D材质的3D游戏
刷怪

开发/发行	麻辣马
上市时间	2013年1月21日

综合评分 7

画面
剧情
操作
音效
创意

游戏评级 16+

推荐人群

游戏中存在一些尸体和血腥画面。适合喜欢暗黑系列或者刷怪性质游戏的玩家。



小P羊

操作非常爽快的游戏，快捷键的设置也非常精简，不过，游戏难度并未因此打了折扣。游戏唯一的缺点，就是如果你想解锁更多的玩法，就需要反复刷关卡。

编：小P羊 美：咖啡

戴上红兜帽，挥刀把狼打！

麻辣马出品的《爱丽丝疯狂回归》，不仅为游戏界贡献了一个集哥特、黑化、神经质于一体的萝莉，也让全球玩家重新认识了中国游戏人的实力。就在最近，这家公司推出了一款暗黑风格的动作RPG——《愤怒的小红帽》，并开放了包括客户端以及网页两种途径的公开测试（看来这又是一款多平台作品），虽然测试版本并不代表该作的最终品质，但从中已经能看出本作的不少设计思路和玩法设定了，长话短说，就让我们来看看“小红帽”有多么愤怒吧！

日式风格的场景设定

在正式介绍本作以前，先解释一下游戏的英文名Akaneiro:Demon Hunters，Demon Hunters这一词不难理解，会点英文的朋友都知道这是猎魔者的意思，而Akaneiro就比较奇特了，这个单词其实是日语“茜色”的罗马音标，直译的话，是暗红色的意思。到这里，善于联想的朋友该有所觉悟了吧，是的！《愤怒的小红帽》采用了日系文化背景，起码测试版本就是这个样子啦。



有忍者服，有和屋，有榻榻米……光看现在公布的这些角色初始造型还有游戏场景，就能感受到本作浓浓的日式风！

那么说好了的小红帽呢？这里只能做两种猜想，一个是游戏中的女性角色在穿戴红色斗篷后比较像小红帽。另一个则是限于测试版本的原因，小红帽还没露面。不管这么说，游戏里的狼系敌人是非常多的，就让我们代表小红帽，挥刀斩狼吧！



斗篷是红色的话就很像小红帽了吧！

职业可随兴发展

和《暗黑破坏神3》相似，《愤怒的小红帽》同样要求玩家联网登录，要注意的是，如果你创建的角色名为他人占用，系统还会要求你重建角色。提到角色，就要说一下这款游戏的职业设定了。

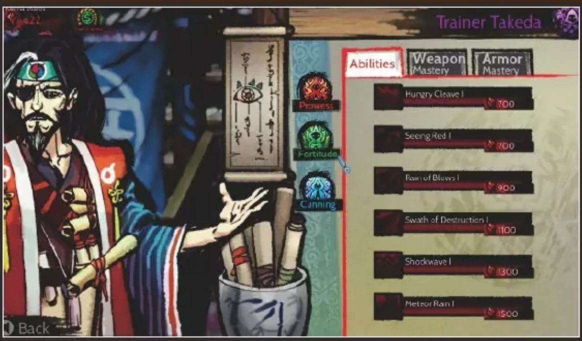
建立角色的时候，玩家可以在手持双斧、巨锤以及背着忍刀的三类男女人物中加以挑选。看到这样的角色建立画



猎魔者有三个发展方向：勇气、坚毅和诡计

面，你会想当然地认为游戏里的猎魔者有三个可选职业。事实上，这款游戏并没有鲜明的职业划分，选择不同的人物开局，也就是初始装备和初始技能不同而已，比如，选择“诡计（Cunning）”开局的玩家，会获得一套最低级的忍者装备，并得到“沉着射击（Steady Shot I）”这个技能，但这并不影响你的角色去获得其他类型的装备，学习其他类型的技能。

简而言之，你可以通过分配升级点数来改变角色的发展方向，可以穿着符合等级要求的任意装备，也可以购买任意技能。如此随兴、自由的职业发展方式，可以说是本作的一大亮点！



购买想学的技能吧！



升级后要选择角色发展倾向



不同的选择将影响到角色的属性增长

爽快简洁的操作

在操作方面，《愤怒的小红帽》和暗黑系列也颇为接近。主要的操作方式是利用鼠标左键控制角色的移动和普通攻击，利用鼠标右键来施展技能。这里要特别一提该作的技能设置，从目前公布的游戏画面来看，角色在战斗中可以装备3个不同的技能。你可以用“TAB”来切换鼠标右键对应的技能，也可以使用快捷键“1”、“2”、“3”来选择要施放的技能。此外，使用“SHIFT”避免角色在战斗中随意跑位，也是一个很重要的小技巧。



按住Shift可以让角色停止移动



技能可以用数字键或鼠标右键施放



和村子里的老爷爷对话，就能选择任务关卡

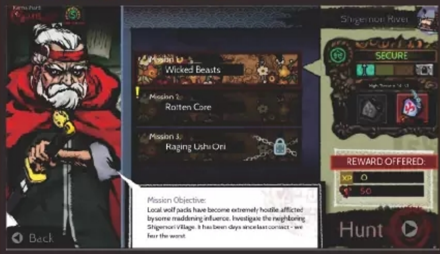
阵亡是家常便饭



租用灵猫、灵犬可以提升普攻或技能伤害

看了上面这些内容，或许你会想，《愤怒的小红帽》不就是一个套着日式游戏外壳的“暗黑破坏神”么？而我要说的是，这款游戏比“暗黑”难上手的多。之所以说《愤怒的小红帽》很难，主要是因为游戏有这么几个设定：会动态改变的关卡难度、蜂拥而来的敌人、缺乏回血方式。更痛苦的是，一旦角色阵亡，你就只有两个选择，支付水晶原地复活，放弃任务以及你已经在关卡中获得的所有水晶返回村庄，而这些水晶偏偏又是租用宠物、购买装备、解锁关卡的重要货币！

动态改变的关卡难度



游戏中已解锁的关卡可以进行回顾，但是这些关卡都有一个会根据角色级别而上下浮动的危险指数，你在第一关也可能刷出大批高级别敌人（可以支付水晶调节难度）。

蜂拥而来的敌人



每个关卡都有那么几个区域，会跳出大批敌人咬着你不放，也就是我们常说的怪物暴走。

缺乏回血方式



关卡中获得的水晶不仅是货币，也有“血泡”的作用。在角色生命值不满的情况下，拾取水晶就能自动回血。但除了这个回血方式以外，你就只能借助带吸血效果的武器砍怪回血了。

TIPS

官方把游戏中的红色水晶，称作因果晶片，这种水晶的获得方式包括击杀怪物、开启宝箱、破坏场景道具等等。

僵尸玩家也能当帮手

最后要提的是本作一个十分有趣设定，那就是你可以在单人模式下，把其他玩家创建的角色拉来当帮手。当然，这些角色全是由系统接管操作的“僵尸玩家”角色。挑选一个级别高，装备好的帮手来让你的战斗变得轻松点吧！



你能在伙伴招募界面详细观察他人的等级装备

宅议论剑·神

谈仙剑的迷失

■编：阿宅 ■美：哈秋



阿宅有话说

还记得那年为灵儿黯然神伤，还记得那年为攻略3D迷宫废寝忘食，还记得那年为主角的木讷愁肠百结，不知不觉《仙剑》已经陪伴我们走过一十七载。新年伊始，新作发售，虽然理应兴奋、恭贺、声援，但作为一个有责任感的玩家以及业内人，阿宅还是要谈谈近年来《仙剑》的不尽如人意之处，同时也代表玩家为国产单机游戏敲敲警钟。



剧情



剧情的好坏直接影响到玩家对游戏的感觉。不论是武侠RPG的煽情路线，还是日式RPG的一主线多分支模式，或者是欧美RPG开放式剧情模式，讲故事永远是不变的主题。角色，即玩家扮演的人物。这一要素及包容在剧情中，也游离于剧情之外，可以说是相辅相成的两大要素。《仙剑》之所以感人，优秀的剧情和突出的角色缺一不可。

有的玩家在围脖和贴吧吐槽新作剧情老套，细节牵强。但是阿宅请问，钻研推敲游戏的剧情方面，如今有哪部单机游戏能出其右的？《仙剑》的剧情曲折感人毋庸置疑每代皆是，但是作为一款游戏，仅仅是情节叫座是远远不够的。如果光是剧情好，不如出个几本官方小说，还能赚取制作费用。而评价一款游戏优秀与否的标准，除了剧情外还有画面、音效、操作、游戏性等方面。而在这些方面，《仙剑》确实有所不足。

操作性

其实阿宅并没有通关，有人或许会问‘既然是深爱仙剑为什么不打完？’。不是不想，而是相比剧情而言，阿宅觉得更虐人的是游戏操作感，使人失去了玩下去的耐心，只好通过别人的文字、视频了解剧情。

移动操作



仙剑传统的移动源自日系RPG，上下左右方向、加上调查和取消。随后逐渐过渡到3D的《仙剑3》，可以键盘和鼠标并用。而到了现在的作品，总感觉有些不伦不类。这种用鼠标移动的方式从4代开始就捉襟见肘了，在3代中从未出现过的卡移动，却在之后整整3代游戏中屡见不鲜。难道是因为Renderware系列引擎不支持寻路的缘故么？那么就GTA那样不用鼠标寻路，相信对于很多玩网游玩家来说已经很熟悉了。再者，换个引擎对于游戏公司来说或许面临很多问题，例如资金、核心技术人员的更换等等。但是一位的坚持旧引擎、而且不在此基础上针对缺点做出改进，只会将游戏作品毁掉。

在此做个比较，很多玩家都玩过《新仙剑Online》，没有玩过的可以去体验一下。同样题材的游戏虽然是不同类型，但是该游戏的寻路功能确实很舒服，让人一手一鼠标就能玩得很轻松。虽然与《仙5前》引擎不同，但是从放制作消息出到问世，制作时间应该相对更短的。而北软为什么不换个操作更舒适便捷的引擎呢？难道是为了保留前传和正传的故事延续性么，可是故事情节跟引擎是没有直接联系的。



电攻百科 Renderware是游戏业界知名工作室Criterion Software研发公司的看家3D游戏引擎，据称此公司授权500多款游戏使用该引擎。其中有大家所熟知的：

侠盗车手3、侠盗车手：罪恶都市、真人快打5：死亡联盟、实况足球欧洲版、横冲直撞系列、轩辕剑2：飞天历险、轩辕剑5：一剑凌云山海情轩、辕剑5外传：汉之云、仙剑奇侠传4

道具操作

道具买卖方面依旧是那么的不顺手，既然是有鼠标控制了，何必依然抱着手柄式的道具买卖装卸方式不放呢？为何不能一个右键解决问题？到头来还是引擎的关系么？难道学习一下《暗黑》的物品界面不行么？在iOS版本的《仙剑5》中其实已经有了这种拖动自如的道具操作，那么现有的引擎做不到么？





画面





鲜花还需绿叶配，好的剧情也需要好的画面，随着动画技术的提高以及玩家口味的挑剔，再好的剧情配上好几年前超烂的画面，也足够让所有人倒胃的了。关于游戏画面阿宅觉得没什么好吐槽的，国产游戏一直落后于世界脚步。5年中整整3代没有明显变化，这样的进步速度也未免太慢了吧。

游戏性

游戏性好坏很大程度取决于制作人员的创意，而非剧情、画面、引擎。即使是2D的游戏业能有很出色的游戏性，例如《植物大战僵尸》、《愤怒的小鸟》等，即使简单的剧情画面简单，也能很有趣、很耐玩，这样的游戏举不胜举。在现有的硬件基础上如何把游戏做得更有趣，才是开发者需要思考的。这里的‘硬件’并不是字面意义的硬件，是指剧情、引擎、美工，而‘软件’就是创意、思想、灵魂。

阿宅在此还是想扯一扯题外话，强烈向大家推荐一款解谜游戏——《魔女之家》。这一款单机解谜类型的RPG，2D游戏、画面分辨率也非常的低、剧情也很简单。然而这样一款看似很菜鸟的作品，将画面、音效、操作发挥到了极致，堪称神作。



敌人

敌人也是RPG游戏的重要要素。对于敌人的设定其实很难的，不能太弱也不能太强大，AI不能太笨，也不能太聪明。BOSS不能华丽的喧宾夺主，也不能朴素的像个妖怪甲。试想下，面对张着血盆大口，华丽的放着各种必杀，并且免疫物理攻击和各种法术，加上动不动就几十万HP的BOSS，你拿鼠标的手也该软了。

阿宅在这里想提的是游戏难度，新作的三个难度的唯一区别仅仅是敌人血量、攻击等数值上的变化，AI等其他方面没有明显的区别。这样导致三个难度的唯一区别就是堆积游戏时间，有等级、装备、称号去压制敌人。其实游戏难度并不仅仅是单纯的数值变化，比方说《魔兽世界》中的普通副本与英雄副本的区别，虽然数值上市有所增加，但是最关键的是，

英雄副本的BOSS有更多、更讨厌的技能。而玩家需要针对这些技能去制定攻略方案，即使等级再高装备再好都推不倒的BOSS在《魔兽世界》中还是很多的。



如此设计游戏难度，玩家才会得到更多的乐趣，才是真正的玩游戏，不是被游戏玩。

战斗模式

相信很多玩家都玩过iOS版本的《仙剑5》，虽然游戏并不完整，但是一定被其中爽快的即时战斗虽吸引了。可见北软当时已经得到了“虚幻3”引擎的授权，但是为什么不在新作中使用呢？好吧，又是引擎的问题……撇开引擎，那么为什么新作在战斗的时候不能转动视角？有些怪物真心很难点到啊。





现在的仙剑为何没有阵法了呢？在《仙剑3》中设计非常赞的五灵阵法，到了4代之后就没有了，取而代之的是按到手抽筋的连击系统，使得游戏的自由性也减少了很多。

防御高的保护防御低的、攻击高的负责输出伤害，这种协作战斗在RPG里很多见了，为何要始终坚持那种一字排开的古老战斗模式呢？即使做不到《最终幻想13》那样的复杂回合战斗模式，那《新仙剑Online》那样的简单阵型总可以吧。



称号



这个模式是游戏新加入的部分，类似于《龙之谷》的称号系统，每个称号都为角色增加相应的属性。阿宅推测设计者的初衷是这样的——先在简单难度中快速获得这些称号，然后再将更高难度当做二周目来打，但是这里设计者显然忽视了很多资深玩家的想法。这些玩家对游戏及自身的要求比较高，喜欢挑战难度高的游戏，自然也不会先去简单难度刷什么称号。然后而在困难难度下刷称号非常的困难，有很多实用称号还需要完成整个人物支线才能获得，那高玩们的唯一选择只有——练级。若是游戏设计成需要达到一定条件才能解锁难度，或许会更合理一些。

NPC

即Non Player Character的缩写，中文意思是非玩家控制角色，俗称路人甲。很多游戏都忽视了NPC的设定，其实成功的NPC设定，能使一个游戏大大的出彩。估计很多玩家像我一样，不放过跟任何一个NPC对话的机会，因为错过一个可能就是错过一个分支剧情啊。



相信很多玩家也发现了，新作有相当数量额NPC是没有语言的，作为一款如此经典的RPG，这简直就是偷工减料了。

态度

综上所述，很多问题跟引擎有关。于是阿宅在此大胆的假设——这是大宇、北软、百游的营销策略。5代卖得还不错、仙迷人数众多、周边销售也蒸蒸日上，这显然是卖方市场，那么作为强势的卖方还多考虑什么？多卖产品吧，即使有些缺陷还是买得掉，钱依然可以赚。

去年的CGDC（中国游戏开发者大会）的时候，著名的前CAPCOM游戏制作人稻船敬二先生也曾指出过：“中国游戏行业目前缺少创意应该优先于赚钱的氛围。”他认为中国游戏行业硬件优势明显，年轻游戏制作者的热情高、游戏开发者的基数那么大、游戏厂商的经济实力那么强，缺少的确实是那么一种力求完美的态度。即使是抄袭，认认真真抄袭出来的好作品然后加上自己的特色元素，也是会被大众所接受的，比如《DOTA》的后辈《英雄联盟》。





说道制作态度，不得不提的就是《坦克世界》，虽然跟今天的话题有些远。Wargaming这家白俄罗斯的游戏制作公司，在游戏大火大赚的情况下，毅然决定更换引擎。要知道更换引擎相当于重新做一款新游戏，不论之前该公司在游戏平衡性调整上是多么的看重利益，但运营中换引擎这样的创举是连暴雪这样的大公司都不敢有的。



全新的物理引擎让游戏锦上添花

葫芦MP3事件

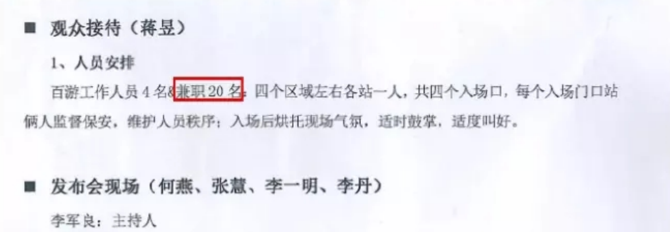
这次好豪华版中的葫芦MP3扩容事件，再一次反应了商家的态度。手办质量国产也就这样了，还可以理解和忍受。光盘读不出来、上市时间紧、出点质量问题也可以原谅，大不了去下个数字版。激活码没放入包装盒，好吧……有点郁闷，联系客服解决去，这也算是无心之失。但是当我们发现葫芦MP3是扩容盘时，这实在不能忍，严重点说这算是恶



爆点料

本来这段不想写的，百游实在令人气氛，不得不说。

这是去年仙剑十七周年庆典的事情，阿宅作为上海仙剑后援会会员的亲身经历。阿宅这里还保存了一份当时庆典的工作执行手册，承办方是一家名叫“万汇传媒”的北京的公司。庆典开始之前，该公司的负责人跟后援会说得很明白，后援会志愿者的任务是烘托晚会气氛并协助兼



■ 观众接待（蒋昱）

1、人员安排

百游工作人员 4 名&兼职 20 名，四个区域左右各站一人，共四个入场口，每个入场门口站俩人监督保安，维护人员秩序；入场后烘托现场气氛，适时鼓掌，适度叫好。

■ 发布会现场（何燕、张慧、李一明、李丹）

李军良：主持人

类图所示，一共有40多名被安排任务的所谓的“兼职”人员，但是当天就压根没有看见。在场穿着印了仙剑历代男主角的T恤衫、挂着工作牌、被承办公司使唤的、被观众门当成工作人员的，都是上海仙剑后援会的会员。而这些“兼职”工作任务，确实都是后援会会员完成了，并且没有收取任何的报酬。这些热情且有强烈责任感的后援会会员在知道了真相后并没有转身离去，他们凭着对仙剑深深的热爱，毅然坚持到了庆典结束，因为他们不希望这个期盼已久的庆典搞砸，而商家的良心何在？！





露天吃着工作盒饭的后援会会员

最到了庆功宴的时候，庆功宴被安排在肇嘉浜路上一家叫“小鹭鹭酒家”的餐厅，菜确实是一桌好菜，但是区别却很明显。后援会的桌上只有2瓶1.25L的绝对是不够一桌十多个人喝的饮料，喝完后服务员说饮料没有了，而旁边工作人员跟Coser的桌上酒水却一应俱全。由于甚是好奇，向餐厅经理打听，经理声称后援会那几桌是已经买过单的，阿宅立刻懂了，原来百游是为了节省开支。哦，原来后援会会员并不算是工作人员算是客人，那么之前的工作任务是怎么回事？！敢问，哪家公司请客吃饭的时候能有这么的抠门吝啬，最后客人自己掏钱买饮料的？！

总结一下，事件大致就是百游及其合作伙伴把上海仙剑后援会会员当作了廉价劳动力，并给予与其他列席人员不平等的区别对待。

写这样一篇文章也许会被众多粉米记恨，但是总要有人来唱黑脸，过度的追捧只会把游戏商家宠坏。最后模仿马丁·尼莫拉的一段话作为结束：

起初他们取消了阵法，我没有说话——因为我只关注剧情；

接着他们做劣质手办，我没有说话——因为我不买手办；

后来他们把后援会当廉价劳动力，我没有说话——因为我不是会员；

此后他们卖扩容MP3的豪华版，我没有说话——因为我买数字版；

最后他们做了我讨厌的游戏，却再也没有人站出来为我说话了。

2013 百兆俱乐部 三月会员游戏推荐

八年抗战2

💾 950MB

抗战爱国 策略 即时战略 国产单机

制作公司 尼奥科技 **发行时间** 2013年1月8日




战略画面就是抗战版的三国志啊

以二战为主题的游戏一向是战略迷喜爱的题材。在那个年代，没有先进的电子仪器以及科技武器。无论视野范围、武器射程、移动速度都有许多限制，但也因如此玩家才能运用这些传统武器特性体会传统战略与古典战术。可惜的是以中国战场为题材的战争游戏数量很少，因此多年前台湾尼奥科技研发了单机游戏《八年抗战》，透过这款游戏的体验，让玩家了解相关的中日战史。而近日台湾尼奥科技正式宣布续作《八年抗战2》正式登场。游戏以真实的抗日战争历程为游戏背景，并且游戏从前作的回合制改为了即时战略模式。

在此次2代的版本也许一代的游戏架构不同。游戏剧情部分改采用策略经营模式，而不是以固定剧情引导玩家进行故事内容。游戏中，玩家将扮演全国的最高统帅，不但要指挥三军，还要处理内政、外交等各种国政决策。而在军事整备方面，从部队编制、武器制造配发、将领任命、军力部署、到所有城市兵团的调度派遣，也都交由玩家一手包办。除此之外，游戏的突破是将游戏战斗方式从回合制改为即时战略模式，因此玩家无法像一代的战棋模式般慢慢思考、审慎地执行战术。玩家需要随着战场局势的变化即时反应，这能考验了玩家在战场决策力以及执行战术的能力。

“兵团系统”也是《八年抗战2》的特色之一，游戏中把复杂的军事指挥系统，简化成为“兵团”与“部队”两个层级。每一个兵团内可以编制10个部队，也可以说是由最多10个部队组成一个兵团；每一支部队虽然可以个别编装调整，但是在城市间的移动调度，或是派遣进攻，则都是以兵团为单位。进入战场后，仍可以兵团为单位下达指挥命令，但也允许单独操控个别的部队，或临时进行编队来统合指挥来自不同兵团的复数部队。玩家也可以针对每个部队任命指挥官，而排位第一的部队即为该兵团的指挥部。指挥部的将领等同于整个兵团的指挥官，兵团指挥官对于所属部队的战力和战场上的表现有极大的影响。若玩家想赢得胜利，不仅要提升兵力与武器的素质，兵团的组成与指挥官的任命也很重要。因此，玩家务必要将指挥人才视为重要资源，同时避免在战场上一时的贪胜却换来重要将材损失的代价。


即时战略的游戏作战模式


游戏在背景上基本还原了史实


国军可以研发各国坦克


坦克是战场上的无敌堡垒

坚守阵地2

580MB

卡通 塔防策略 卡通

英文名称 Fieldrunners 2

发行时间 2013年2月5日



这是一款以现代战争为背景的2D塔防策略游戏，在平板电脑平台上首发，PC上的移植也受到了很多玩家的喜爱。游戏的主菜单画面相当给力，各种战士以及各种战车以一种另类动画色彩的形式展现到了你面前，游戏战斗时的画面非常炫，视觉上很舒服，游戏的音效也非常棒，虽说战争是卡通风格的，但枪炮声的还原很逼真。该游戏一共设有4个大关卡，不过每个大关都非常耐玩，你需要抵挡并消灭100多批不同类型的敌人才能算真正意义上的过关，游戏还有高中低三种难度可以选择，非常考验你TD的操作技巧。当然，游戏在操作上也非常的完善，放大、缩小、点击都非常精确。



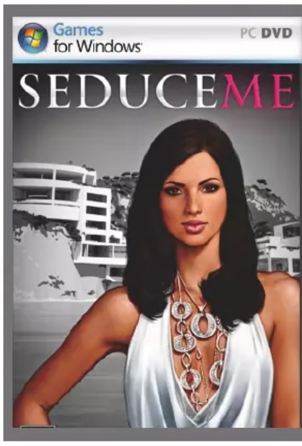
很标准的塔防地图



沙漠关卡



有任务需要你去完成的哦



引诱我

160MB

恋爱 角色养成 初级色情

英文名称 Seduce Me **发行时间** 2013年1月4日

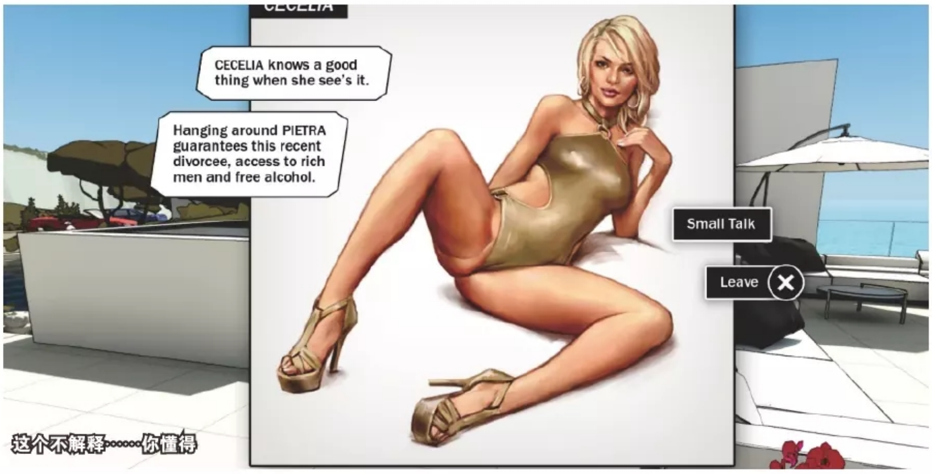
这是由荷兰一家名不见经传的游戏研发公司 No Reply's labor 开发的一款青少年不宜的社交游戏。表面或许看到游戏名字会燃起不少爷儿们屌丝玩家的兴趣，但其实大叔玩下来也没看到有什么很色情的画面。《引诱我》从本质上来说只是一个养成类角色扮演游戏，有点类似于早期日本的动漫恋爱游戏《心跳回忆》和《同级生》系列。玩家在游戏中遇到心仪的美女，请她吃饭，约会，然后送个礼物，再然后……这种模式在国外社交游戏中很普遍。其实就是教你怎么泡妞吧，要是这游戏被开发成网游估计会挺火的哦！



和不同的美女搭讪需要了解他们不同的爱好



美女背后的海滩泳池真不错



这个不解释……你懂得

原始恐惧 650MB

第三人称射击 恐怖 血腥杀戮

英文名称 Primal Fears

发行时间 2013年1月26日



记得大叔在去年的百兆俱乐部里也介绍过一款同公司制作的同类型游戏《死亡部落》（Dead Horde）。这也是一款俯视视角的第三人称恐怖射击游戏。游戏的主角是一位标准的美国恶人大叔，在自己的家园被怪物占领毁灭，亲人惨遭杀戮后毅然愤起抗击，典型的美国恐怖僵尸剧情，而且画面也经过了改良更为真实。游戏中玩家可以使用15种格式变态武器，角色可以升级，玩家也可以进行4人联机合作，有故事模式和竞技场模式两种。如果你是Steam上用户，还可以完成29个steam成就哦。


被辐射变异污染的医院


霰弹枪威力不怎么样啊


以血还血，以暴制暴

机器人组装炮塔 180MB



塔防 动作射击 角色养成

英文名称 McDROID **发行时间** 2012年12月30日

这款由美国著名独立游戏工作室Elefantopia开发的趣味小游戏是一款以机器人为题材的塔防综合游戏，游戏的画面偏向于卡通风格。在游戏中你的宇宙飞船坠落在一个陌生星球上，这个星球上依然有着生命，在你失事的地点周围是可怕而奇怪的外星生物，它们即将从地底钻出，你要抓紧时间维修和组装各种模块化炮塔进行防御。而玩家控制的机器人在自己的身上安装防御武器来对付这些外星人，它的身上背着一个小篓筐，用来收集物品如（草莓、种子等），飞船主体可以用收集来的草莓生产出激光武器。机器人可将激光武器安装于四周炮塔上。你的任务就是收集尽量多的资源，让所有的炮塔上都装有武器，保护老家知道消灭所有敌人。


游戏3D画面可以让我们很近距离观赏


老家降落在草莓园中


炮塔不仅有射击，有些也可以用来灭火和缓速



冲锋兄弟

150MB

音乐 跑酷 横版

英文名称 Rush Bros. **发行时间** 2013年1月15日

音乐、竞速、跳跃，最近很多游戏公司都将这三大充满激情的体验形式开发成游戏，比如一款叫《雷德里克：音乐复兴》的游戏，其实是向音乐家肖邦致敬之作。编曲和游戏设计方面都有很高的水平，但是由于游戏容量太大不适合本俱乐部（我们会在之后的杂志中为大家介绍）。不过最近我又发现一款更小更有趣的游戏《冲锋兄弟》。独立游戏开发商兼发行商“XYLA Entertainment”于年初发布了他们这款按键控（Kickstarter）的创意之作。它是一款以音乐为基础的多人横向竞速游戏，开发商还在这些特点上另外添加了一些革命性的现代设计。你所设置的乐曲，将会直接影响关卡的变换和移动，而你和对手则要在一个不断转变的关卡中斗快。








选择属于自己的萝莉势力


内政菜单看看上去还挺复杂


策略回合的战斗画面很经典啊

野望的幻想乡

900MB

二次元萌妹 日本战国 回合策略

日文名称 野望の幻想郷

发行时间 2013年1月15日



“幻想乡”作为一个历史悠久的同人动漫游戏系列，想必玩家不会太陌生。所有这个系列的游戏都是改编一些经典游戏的背景，角色用一批日式漫画美女萝莉来替换。这款改编自经典策略游戏《信长的野望》系列的游戏其实并不算新，但大叔我觉得全美女的武将还是很有特点的，很适合玩家的恶趣味。游戏的方式还是和传统策略一样，包含了箱庭型的内政、人事、种族、特技、军团、研究、外交、战术等等。而为了满足大量武将的身份替换需要，游戏中的美女采用了全东方系美女出演，出场人数也是有史以来最多的哦。

历数成败

——经典网游之移动版

□编：小i □美：哈秋

小i有话说



智能手机似乎一夜之间改变了历史。众多老牌人气网游为了能在这个“智能手机时代”里青春常驻，纷纷或主动、或被动地推出了其移动版本。无奈手机上玩游戏始终有其局限性。手机版的经典网游究竟是为其续写了辉煌，还是为自己挖了个大坑呢？

DNF 后起之秀的逆袭



DNF：地下城与勇士

移动版信息

价格	免费	大小	19.7 MB	平台	安卓，iOS4.0+
代理商	触控科技				

《地下城与勇士》iOS版由韩国原研发团队制作（后被韩国最大的网游公司Nexon收购），加入更适合手机玩家的操作，保留同样出色的打击感。主人公是网游版中最受欢迎的女枪手，数百件道具，可以通过任务和副本慢慢收集。四个风格迥异的转职，演变出多种多样的玩法。同时，通过死亡之塔的冠军试炼，向所有玩家证明你才是最强者。



出人意料的代理权之争



据网游版大陆地区代理商腾讯称，这款2D卷轴式横版格斗过关网游采用道具收费模式，年收入达到60亿人民币。作为2011年中国网游收入排名榜首的《地下城与勇士》，手游版的代理权之争自然格外备受瞩目。过程注定跌宕起伏，结果却出乎业内预料，大陆地区的代理权并没有花落腾讯。最终，凭借一亿激活量的《捕鱼达人》而被广泛关注的触控科技，与韩方完成签约，独家代理发行这款产品。

在移动互联网日新月异的当下，以触控为首的第一批国内手游研发商与运营商，已经悄然完成从战略布局。在坚持自研的同时，代理发行已落地生根。签约重磅产品，尤其是在其他平台取得成功的移植作品，不仅是对自身品牌的良好营销，更能在行业激烈的竞争中抢先一步，奠定领跑的地位。而获得代理权毕竟不等于完全成功，网游版《DNF》的台服就已宣布终止运营了。前车之鉴，如何运营好如此一款杰作，而不是把它“玩死”，才是触控科技真正的挑战，真心期待包括触控在内的国内众大小手游商都能在未来的时间内给玩家们交上一份满意的答卷。





冒险岛 代理何在，破解先行

网游《冒险岛》是韩国　　研发的一款成功的作品，以其可爱的画风，　萌的玩法吸引了无数男女玩家。在这个　游戏制霸的时代里，这款　横版闯关冒险游戏历经住了时间的考验，长盛不衰。而后顺应时代潮流，此作也被多次移植至了手游平台，各有特色，亦有败笔之作。遗憾的是，至今国内都未有代理商正式发行这些作品，好在还有“破解”这种好



枫叶冒险岛（免费版）

移动版信息

价格	免费	大小	39.6 MB	平台	安卓，iOS4.0+

大作被免费移植，这本来是件玩家喜闻乐见的好事。而被“免费”的诱饵诱惑的用户进入游戏后，面临的是大量的更新下载，以及吐槽无力的一众BUG。也难怪NEXON最后彻底放弃了此版本的更新维护。





枫叶冒险岛（豪华版）

价格	¥30.00	大小	38.3 MB	平台	安卓，iOS4.0+





说是《豪华版》，其实价格也还算亲民，尤其是当你玩过《免费版》后，更会觉得此版本超值。此版本还原了网游中Q版的人设、武器、防具和独特的技能树等，较成功地完成了不同平台的移植，还有大量的任务以及各种小游戏。



枫叶冒险岛：英雄

价格	免费	大小	21.8 MB	平台	安卓，iOS4.0+



属于标准的移植作品，特色是组队，你可以呼朋唤友一同打怪。如果BUG少一些的话，这将是款不错的作品。该版本目前未被汉化，支持韩语、英语、日语。



冒险岛：深渊潜行者

价格	¥12.00	大小	147 MB	平台	iOS4.0+

此版本的移植水平较高，采用了全新的操作系统。同样是冒险，但不再是经典的《冒险岛》的横版闯关玩法了。大头人设，竖版的画面，更有简化的界面，根本是专为手机而制作的游戏。此版本已被汉化。







枫之谷：冒险岛皇家骑士团

价格	免费	大小	19.3 MB	平台	iOS4.0+

经过多代的历练，《冒险岛》的移植水平越来越高。此版本中，你可以深入自定义天鹅座骑士的角色，在12个奇幻美丽场景中展开冒险，接受任务，打怪级，收集道具，合成装备。还能在这个游戏中第一次体验驯服怪兽并驾驭它的过程，另有4个迷你小游戏等你来挑战高分。此版本也已被汉化。



跑跑卡丁车



跑跑卡丁车

移动版信息

价格	免费	大小	75.5 MB	平台	安卓，iOS4.3+
发行商	NEXON MOBILE				

Nexon开发的同名移动平台移植版游戏，保留了原作中清新的画风、可爱的人设及轻松的音乐。尤其是《跑跑卡丁车》中最经典的漂移，被完整地移植到了手机版中。游戏分为道具模式、竞速模式与多人模式（利用wifi与附近玩家连网对战）。默认两个经典角色与八个风格各异的赛道，通过完成任务解锁初始购买的赛道，更有7个付费解锁的主题赛道。现已有中文版，但国内没有代理商。玩家们可通过iTunes商店或各大安卓应用市场直接购买下载。



▲圣诞节限定人物形象很可爱不是吗？而且是免费的！



▲小心漂移过头了就成逆向行驶了

多种操作模式任选

针对手机本身的特色，移动版《跑跑卡丁车》共提供了三种操作模式可供选择。而其实车子是自动加速的，刹车键也是一致的。三种操作方式的差别主要是在对漂移的控制方法上。玩家既可以晃动机器实现漂移，也可以触屏完成漂移。其中触屏漂移有两种方式。另外，当车子掉进水里时，晃动手机可以使其尽快摆脱困境。

星辰变 星辰变不变



星辰变：流星泪

移动版信息

价格	￥12.00	大小	88 MB	平台	安卓，iOS5.0+
代理商	盛大				

此款由盛大传世工作室及移动平台开发团队Innovage联合研发的《星辰变》手机版，在公测周年当日正式登场。

《星辰变：流星泪》故事背景取自盛大文学旗下起点中文网热门网络小说原著，讲述的是秦羽在儿时苦心修炼，偶尔间获得宝物流星泪，其后不断突破自我历经多重历练，最终飞向无边海域完成终极修炼的修真故事。“流星泪”将成为贯穿游戏的重要道具。而在游戏方式上则采用随机生成关卡的迷宫探险模式，在RPG模式中添加了解谜元素，非常适合喜欢策略游戏的玩家。同时战斗系统也充分考虑手游的特性，以简单便捷充满节奏感的操作方式大大提升了触屏手机的用户体验，相当容易上手。



虎头蛇尾的遗憾

《星辰变：流星泪》的游戏风格一改端游的玄幻风格，直接采用时下最流行的Q版人设，相信能使相当一批女性玩家会对该游戏一见钟情。同时，游戏发布首周限免，并赠送珍贵包子，强化卷轴等。可惜的是，此后游戏没有得到良好的维护，闪退、BUG、地图迟迟未解锁等现象重发，令人遗憾。没有变的星辰令人高兴，而“一沉不变”却令人失望。

石器时代

《石器时代》的移动版分为《石器时代抢鲜版》与《石器时代online》，它们是两个独立的游戏，但各自都拥有忠实用户。



石器时代抢鲜版

移动版信息

价格	￥6.00	大小	62.97 MB	平台	安卓，iOS4.3+
发行商	掌趣科技				

《抢鲜版》其实就是单机版，拥有完整的故事情节，丰富趣味的对话，网游版中熟悉的人设也都悉数上场。城中能找到商店、宠物店、任务引领等NPC，野战地图中将随机遭遇怪物。战斗是最传统的回合制，需要选定每一个角色的动作及实施对象，也有自动战斗模式与逃跑。战斗中遇到的珍兽，可以将其捕获后作为自己的宠物加入队伍，同时可拥有4个宠物。此单机版制作地非常成熟，游戏性很强，支持联网竞技。







石器时代online

移动版信息

价格	免费（iOS越狱版）	大小	72.45 MB
平台	安卓，iOS4.0+	发行商	掌趣科技

作为掌趣科技2012年重磅推出的2.5D正版授权手机网游，《石器时代Online》手机版将一个可爱精致、清新自然的原始世界完整的展现在玩家面前，并在视觉、操作感、游戏特色等诸多方面做出空前突破。

既然是手机上的网游，玩家登陆《石器时代online》后即可在手机上享受到PC版网游的游戏感受。服务器中将同时显示其他登录的玩家，实现多人组队共同游戏。游戏中有超过200多种超萌、超酷的宠物，全新的战斗系统和多样的装备系统，玩法尽可参照PC端的《石器时代2》。目前《石器时代online》的二次封测已结束，即使使用临时账号也能登录游戏。由于游戏尚未登录iTunes商店，大家可在官网上下载iOS及安卓的官方越狱版本。

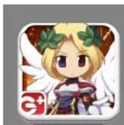






仙境传说 果粉的痛

仙境传说手机版



移动版信息

价格	免费	大小	41 MB	平台	安卓，iOS
代理商	盛大	状态	公测中		

2012年七月，盛大游戏Game AllStar公布《仙境传说》手机版国内代理计划。同年九月，正式公布仙境传说》(RO)手机版《仙境传说：瓦尔基里的叛乱》国服官网。

《仙境传说：瓦尔基里的叛乱》是由《仙境传说》开发商Gravity旗下NeoCyon原厂制作，将同时支持iOS与Android系统。游戏除了完整重现了原作的世界设定、人物形象、属性系统、技能、职业、怪物外，对画面及操作进行精心重制，是一款极具诚意的，真正针对移动平台开发的游戏。

《仙境传说》手机版在韩国首次发布后，立即获得了玩家的热烈追捧，持续创造新的运营记录，更曾连续数周蝉联 App Store 韩国区免费游戏排行榜第一名，掀起一股 《仙境传说》怀旧风潮。



苹果用户伤不起

尽管安卓用户何其多，而大多数游戏，尤其是制作精良的游戏皆瞄准了iOS平台，这着实是安卓用户的一块心病。不过《仙境传说手机版》偏偏反其道行之，即使到了公测阶段也迟迟没有开放iOS平台的客户端下载。尽管如此，也不意味着拥有安卓手机的孩子就一定玩得了。虽然游戏的实际体验效果确实算上乘，但41MB的容量对大多数低端安卓机型来说仍是一个考验。

梦幻西游 尸骨无存

梦幻好友

移动版信息

价格	免费	大小	无迹可寻	平台	JAVA、安卓
代理商	网易	状态	已下架		

说来《梦幻西游》也曾有过手机版的，只不过严格来说算不上平台移植，更像是网游的辅助版。

《梦幻西游》在手机上的应用程序是《梦幻好友》，测试了些阵子后便消失了，现在的推广应用《手机将军令》是一种密保程序，只是实体版《将军令》的虚拟版而已。从《梦幻好友》的名字就知，该应用更倾向于游戏内好友间的交流与联系。“梦幻手机版”以“打造最体贴玩家的手机服务”和“延伸玩家在线游戏生活”为宗旨，先后集成了梦幻手机官网新闻资讯、梦幻好友系统、梦幻手机密保系统、玩家博客日志、玩家海量词典、游戏图铃下载等免费服务，以及梦幻宝宝照顾、摆摊和交谈功能。简单说，除了做任务和打怪这两项RPG游戏最主要的玩法外，“梦幻好友”都能满足。虽然下载和聊天功能免费，使用时仅产生手机流量费用，但对于以刷怪为游戏目标的玩家而言，手机版的存在意义为零。

龙之谷

龙之谷：迷宫

移动版信息

价格	未知	大小	未知	平台	未知
代理商	盛大	状态	未上市		

去年，以开发《龙之谷》、《地城先锋》等动作RPG而闻名的韩国Eyedentity Games公司，宣布将开发手机游戏《龙之谷：迷宫》，正式进军手游市场。

《龙之谷：迷宫》是Eyedentity Games公司开发的首款手机游戏。把原作特有的快速动作和打击感出众等特点原汁原味的移植到了手机版中，并添加了概念独特的养成系统、玩家间交流系统等新内容。

Eyedentity Games公司早在去年年初就已经创立了了手机游戏开发团队，并积极招募优秀的开发人员。此后，公司还将把《地城先锋》等现有旗下网络游戏开发成手机游戏，还将通过吸引优秀开发团队、收购等途径强化手机游戏竞争力。

目前，手机版仍在测试中，据预测将于今年年中上市。



时空裂痕 最令人期待的手游

名称：未知

移动版信息

价格	免费	大小	未知	平台	未知
代理商	盛大	状态	未上市		





《时空裂痕》是由美国新锐游戏研发商Trion Worlds历时5年研发的一款奇幻巨作。《时空裂痕》自推出以来，被欧美媒体和玩家誉为近年来最大型、最成功、最轰动的网络游戏之一，其运营成绩也备受瞩目。

中国大陆地区的《时空裂痕》由盛大代理。除在游戏内容上，拥有动态随机世界事件和高自由度灵魂天赋组合系统两大创新玩法，受到瞩目之外，《时空裂痕》的手机版本也一直是行业和玩家关注的焦点。

有消息透露称，《时空裂痕》的手机客户端正在紧密筹备当中，而这款手机端与其他游戏的手机版相比，最大的区别在于它和PC端的游戏将完全打通。

《时空裂痕》的手机客户端同样是由PC端游戏研发商，美国Trion Worlds公司研发，包括IOS和Android两个系列，由盛大游戏进行本地化和改良。这款客户端与其他游戏的手机版相比，最大的区别在于它和游戏并非相互独立的，两者完全打通。玩家通过手机可以和游戏上的好友聊天、和公会里的成员讨论事物，还能够通过手机版的迷你游戏，获得在PC客户端版本里的道具，而手机版获得的道具也能邮寄到游戏里。

《时空裂痕》的手机版APP在欧美市场的下载成绩表现相当不错，不知道能否为中国市场上的玩家带来同样的惊喜。

魔导英雄传



游戏关键字

史诗　Q版
剧情　RPG

系统	ios4.3以上
大小	86.2 MB

综合评分 **8.5**

画面
剧情
操作
音效
创意

价格：**免费**



小i
听名字是部很宏伟的史诗巨作，实则全萌系Q版RPG。剧情生动有爱，人设超卡哇伊，华丽精美的画面一定是连女生都欲罢不能的吧！这款游戏的推荐人群：男生及非男生。嘛，别说妇女节小i没给妹子们谋福利噢！

边战边学



《魔导英雄传》采用较低像素的画面，色调亮丽，音乐简约、轻松、有爱。游戏开始前并没有专门的新手教学板块，你将直接开始征程。而在战斗过程中，将会适时跳出操作提示及任务须知。



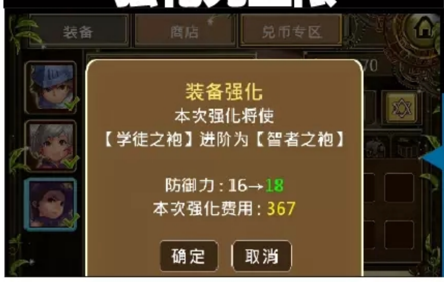
在游戏刚开始时，你将有机会体验一把操控两个高装配全技能的高等级角色的感觉，虽然最后注定被强大的BOSS打败……

不断刷新的商店



商店中出售的道具不是一沉不变的。每次通关后都会刷新售卖的道具，或者你也可以花钱立刻刷新。个人不建议手动刷新，因为你不能保证刷新后的道具就是你想要的，尤其是前期，商店里刷不出什么好装备。将有限的金钱用来强化武器和技能才是更靠谱的。

强化无上限



战斗很麻烦



进入战斗地图，视野会被固定在一片区域。此区域中，怪物会不定点地四处冒出，自动搜寻防御弱的对象进行攻击。使用拖移的方法快速移动队员到指定位置；点击一个角色后，屏幕右上方会显示该角色的技能。注意，修士的回复技能需要再点一次角色头像下面的加号来确定使用对象。技能有吟唱时间、释放时间及冷却时间，但没有“耗蓝”。没有站定的角色无法释放自己的技能。一个区域内的怪物清除后，会自动进发到下一个区域。每场战斗结束后，都会自动回血，每次通过一整个大关后，血量都会全部回满。

没有输出的队友？



游戏中的角色也大致分为物理输出（骑士、盗贼）、法系（魔导士）输出、补血（修士）几大类。但是补血的角色非常特别，他们只会补血救人，一点输出技能都没有。也就是说，保护防御脆弱的加血队友是作战中必须重视的。医生很容易挂，而一旦医生挂了，其他人挂的日子也不远了。最好的方法就是时刻看着修士的走位，不停地跑位，确定他们至少不在敌人的刀口下。

装备、武器的强化分为很多等级。以一件骑士外套为例，可分为青铜、黄金等多个阶段，每阶段有五级。每件装备武器都有类似的强化过程，每升一级都要花更多的钱。一件特级装备很难在商店里刷到，大多是靠一级一级打造起来的，这个过程很烧钱，或者说根本就是个无底洞。辛苦打怪赚来的钱不够练一个角色的一个装备。技能的升级也一样。

BOSS群战



BOSS战绝不是光打BOSS那么简单。那些别的关卡中让你不削一顾的小怪也会纷纷跳出来给你捣乱，让你无心全力攻打BOSS。但是你若真将主力用来驱小怪的话，可就真正亏大发了。小i推荐，留出法师等二三线输出来保护没有攻击能力的角色即可，骑士等主要输出还是应该用来对付BOSS。一旦BOSS被击毙，小怪也就自动当机了。

守护NPC任务





游戏中会遇到很多守护NPC的任务。基于各种各样的理由，这些NPC或迷路了，或受伤不能独自前行了，此时，正义的主人公——你，怎么能见死不救呢？护送NPC到达目的地可不是项轻松的任务！因为他们（血量条为蓝色）既不能进攻打仗又不能辅助回血，而且脆皮经不起攻击，成为众矢之的。一旦NPC的血量降到零，死亡，则该任务立刻失败。偏偏守护任务里的NPC的行动不受指挥，超爱乱跑，净给人添乱。你只能指挥你的部队“看好TA”，随时冲在TA的面前做TA的肉盾，挨敌人的刀。

聘用 or 解雇?



根据剧情的推进，陆陆续续会有各种职业的角色加入队伍中。但在这部游戏中，与剧情无关，你需要先“聘用”该角色，TA们才会正式成为你的战斗力。换言之，你完全可以无视剧情的需要“解雇”看不顺眼的角色。



每一个关卡可能会有多个场景需要清怪，有BOSS的关卡地图上会有骷髅头做标示。保护好你的队友，不要让他轻易阵亡了，不然此关卡中剩下的道路就会少个作战力，并且通关后的经验奖励他也无法分享了。

选定关卡，全体队员跑步进入!





设定

游戏内可供设定的选项只有三项。在如今这个是个RPG游戏就有大把的设定内容的时代，这部分显然成为了游戏的减分点。







战斗吧，奥尼尔！ 7.5分

容量 43.9 MB　平台 ios4.3+

价格：￥6.00

类别 跑酷、僵尸、明星

卖了奥尼尔



这是一款得到篮球名人 Shaquille O'Neal(沙奎尔·奥尼尔)授权的动作手游。世界末日后的未来，一个丧尸病毒的突变创建出了一个新的奴役人类的丧尸品种。控制传说中的战士SHAQ（沙克，即奥尼尔），利用他的超人类的力量与强大的能力，打败邪恶的突变体植物大战僵尸。

游戏还请来了街头霸王的艺术家Long Vo制作高清图像和动画。顶着明星的光环，说到底也只是再普通不过的横版跑酷打僵尸游戏。除了主角的脖子上顶着个明星脸外，哪里都没体现出与奥尼尔或者篮球相关的成分。小i不得不弱弱地吐槽一句：这到底是卖游戏还是卖明星？





巴黎麻将冒险 7.5分

容量 218 MB　平台 ios4.2+

价格：免费

类别 配对、消除

走出国门的麻将

将传统文化与异国文明结合在一起，是个很吸引人的想法，但游戏本身只是个找配对消除的游戏罢了。主角玛丽从家中出发，游遍巴黎。共





有六个不同的场景，每个场景含十关。每关的图案都由数层麻将牌组成，你需要找出最上层的麻将牌中相同的两张。上层消除后，会显出下一层。规则比《连连看》更简单，你只需在意麻将牌的花色而无需顾虑两张牌的位置。游戏分为“休闲模式”和“冒险模式”，即“不限时”与“限时”之分。从第二个场景起收费。

神庙逃亡2 8.5分

容量 45.7 MB ▶平台 ios4.2+，安卓

价格：免费

类别 跑酷

来势汹汹



《神庙逃亡2》发布了！这个游戏来势汹汹，迅速击败了iOS商店内常年占据榜首的老牌游戏们，窜上免费榜第一名。除了图标上熟悉的黄色怪人外，《神庙逃亡2》其实早于记忆中的那个一代神庙分道扬镳了。

首先，二代神庙内追赶逃亡者的角色不再是猴子，而是它们的近亲：猩猩。这个体积庞大，分量比猴子更足的猿类似乎是对玩家的一个警告：二代的难度大增！事实如此，二代的初始场景不再是热带雨林，而是神奇的空中，每个岔路依然有多个不同的选择，往左还是往右，取决于玩家自己。速度较大多数跑酷游戏而言较快，尤其在对游戏的大量操作不熟悉的前提下，一个掉以轻心就会从空中掉下或被猩猩抓住。和一代一样，每次失败，都只能从头重新开跑。没有经过一代历练的玩家们会不会觉得这游戏难度过大呢？

一代神庙有个很了不起的传说，据说只要跑够5亿分就能回到大城市。那么此次修行的终点是哪里？我敢肯定地说，肯定不是5亿分！经修改器测定，10亿分也不是终点。究竟二代修行的终点在哪里，还请哪位大大通关了来告诉小i吧！

修行2.0

《神庙逃亡2》新增了许多场景，比如索道、轨道车等，使主人公的逃亡生涯不再像一代里那么无聊。同时，玩家也需要掌握转弯、跳跃外更多的控制手势，如滑动、倾斜等。除了神庙“飞上天”外，主人公也学会超能力了？逃亡的同时，角色还会自动积聚能量，能量聚齐时就会爆发。

“你不是一个人在修行！”我是说，你每次都可以在四个候选人中选一个出来看TA一个人修行。四个角色包括两男两女。除了默认的角色外，其他三个角色（一个白人女子、一个黑人男子、一个亚裔女子）都需要花费大量的游戏币。就游戏效果上而言，新角色并无什么自带天赋，没有必要使用修改器提前获得。

最后，小i想说的是：放弃你的Pad吧！像《神庙逃亡2》这样超多操作的跑酷绝对更适合用手机来玩！且不说高速度的行者在大屏幕上会把你的头转晕，至少小i测试下来，Pad上的死亡系数要远高于手机。





猎鱼高手 8.0分

容量 32.3 MB ▶平台 ios4.3+，安卓

价格：免费

类别 猎鱼、休闲、街机

春节前后，《猎鱼高手》安卓1.2版本如约而至，在此次的版本更新中有着不少亮点。

画面音效

简洁的开始画面让人眼前一亮，海洋中的可爱Q鱼应该是此作在画面中的亮点之笔。游戏画面精致而细腻，动静交汇。你在游戏中得到的所有道具以及玩偶都会在开始画面中以流沙下雨似的方式呈现在你眼前。每当进入游戏或暂停游戏时都会看到自己的成果。

轻松愉悦的背景音乐，十分动听的鱼类音效。游戏中拥有6种不同的节日背景，音乐也是随着背景而变换的。但是此款游戏没有iPod功能，不能在游戏中听自己喜爱的音乐，可以算是一个小小的遗憾吧。

邀请码功能升级

本次版本更新最大亮点便是邀请码功能，此次版本升级将原先的iOS版邀请码功能改良升级，在从没有使用过邀请码的玩家手机中输入邀请码即可获得一份大礼，而玩家自身的邀请码在被好友使用1次、3次、6次、10次后都将有不同等级的大礼等待玩家获取。



操作与控制性



在安卓4.0的机型上，游戏可以较流畅地运行，截图也没有黑屏现象。在大鱼量的鱼汛到来时没有出现明显的卡顿现象。整个游戏的鱼炮方向性很重要，方向的准确性能确保你捕鱼的成果，但是有时候打小鱼的时候会出现小小偏差但是影响不大。鱼炮的爆炸范围基本为爆炸后显示的渔网范围。



总结

本作弥补了其他捕鱼类游戏趣味不足的缺点，游戏中总会出现一些小小的惊喜，这些都会在不知不觉中提高游戏的粘性和可玩性，同时在抛开模仿的前提下，此作也在同类游戏中具有很强的竞争力。这款游戏的上手度和游戏可玩性还是很不错的，但是要称霸海底世界还是需要不俗的人品和足够的耐心。



阿修罗十字 8.5分

容量 47.0 MB ▶平台 ios4.3+

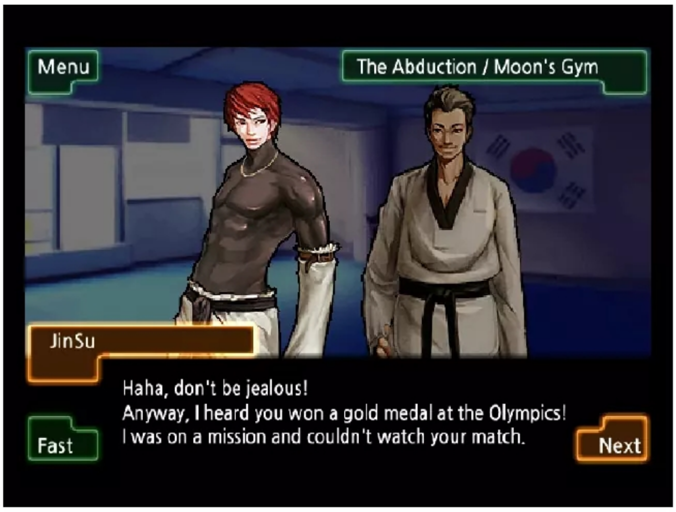
价格：免费

类别 悬疑、拳皇、街机

这是一个很长很长的故事

在部队服役两年之后，JinSu回到家乡，意外发现自己正处于一个古代的阴谋之中。当他更深刻地了解 Asura Cross（阿修罗十字）的神秘世界后，JinSu遇到了一群奇怪的男女。他必须战胜他们来拯救朋友并揭开环绕在身边的秘密。解开秘密的方法只有一个，就是击败途中所有的敌人从而成为决策者！

有趣的是，在故事模式中，决定权总是在你手中。你将在游戏过程中决定你的英雄如何改变他的命运。借助技能提升和训练选项让你的角色更强大。游戏拥有多个故事结局，当你决定你的命运时，结局的可能性是无限的！



其实也能直接战斗

故事模式下的对话很长很罗嗦，可恶的是都是英文、韩文还有日文，就是没中文！好在除故事模式外，游戏还提供了战斗模式、练习模式等8个模式。已解锁的所有角色都可以在战斗模式及练习模式等模式内直接进行战斗。

从战斗的角度看，《阿修罗十字》根本就是款类《拳皇》的横版街机游戏，方向盘可操控角色前后移动及上跳下蹲。攻击按钮就比较多了，具体的使用方法可以在练习模式中仔细研究，练习模式的讲解很充分。

虽然画面的像素很低且显粗糙，但这样才有街机的感觉不是么？





天灾 8.0分

容量 873 MB ▶平台 ios4.3+

价格：￥60.00

类别 战棋、策略

走格游戏

不要被60块大洋的价格吓到，其实，这就是款战棋游戏。战棋么，你懂的，也就是俗称的“走格游戏”。《天灾》的画面中有明显的格子划分，只需安排你的部队至对应的格子内，他们就会自动行军，而后自动开战。作战过程画面很简短，你将很快看到作战结果。换言之，游戏的重点在于如何调兵遣将，讲究策略。

游戏内有四个兵种，相生相克，掌握他们之间的关系，合理调配部队，是战斗胜利的关键。回合开始前，可以肆意改动部队的配置及行军目的地，而开始后，则不再受控制。敌军部队的行军路线并不事先可测，因此配备足够人数规模的部队是必须的。



丰富的剧情



游戏的画面很精致，色泽艳丽。游戏剧情在同类游戏中算是较为丰富的了。为游戏添分了不少。然而毕竟剧情不是全部，就整体可玩性而言，如果你不是超级热衷战棋策略类游戏的玩家，这款游戏的价钱显然开高了。





魂斗罗–进化革命 8.0分

容量 44.2 MB ▶平台 ios4.3+，安卓

价格：￥12.00

类别 2D横版跑酷、射击、红白机

童年，你在哪里

此复刻版《魂斗罗：进化革命》还未正式上线，就早已引来各路围观。大家纷纷表示想在其中找回童年。总体来说，游戏的还原度还是很高的。从关卡流程、敌人、Boss配置甚至每个阶段的设置都几乎被完美重现。系列一大标志——五花八门的子弹在游戏中得以保留，普通BB弹、大范围的散弹、科幻气息浓厚的镭射线、火焰弹威力依旧，新增加的“H”装备跟踪导弹开了自动模式后更是无脑杀器。

但是重制就是重制，玩着玩着总能让人发现违和感。即使看着再像，也不是原来那回事了。

先说操作。在原作的基础上，针对触摸屏幕重新设计了操作方式。支持玩家选择自动与手动射击，也支持玩家自由切换十字键操作移动与虚拟摇杆操作移动。“自动射击”这个选项为不擅长手机操作的玩家提供了便捷，但同时，你也就无法感受射击游戏的精髓了。

高画质也许是厂商向玩家传达诚意的方式之一。此次《进化革命》的画质比当年黑白机上的画质提升了不少。只是对于一款像素游戏而言，高清画质不一定是加分点。何况变清晰了的魂斗罗，还是乃们记忆中的童年吗？

最后说说万恶的内购。小i怎么不记得红白机上有这个选项？传说中的“上上下下左右左右BA”三十条命秘籍其实在游戏中是存在的，你可以在商店中看到它的身影。装备系统的加入允许玩家事先带好各种武器，这些一次性的武器也是需要花费金币购买的。而在游戏过程中，死亡是很频繁的事情，想接关？先交2块内购币再说。

《进化革命》中还加入了两个拥有完全不同初版角色的操作方式与攻击手段的女性角色。算是厂商带给玩家们的惊喜了！在这个杀戮的血腥世界中，她们的存在显得那么与众不同。





最终幻想：勇气 7.0分

容量 32.5 MB ▶平台 ios4.3+

价格：￥25.00

类别 RPG、像素

还记得上个月小i强势推荐了《最终幻想IV》的移动平台移植版么？时隔不久，SQUARE公司又发布了一款《最终幻想》系列的像素类游戏《最终幻想：勇气》。怀着对《IV》的期待，玩这个游戏的孩子们，估计会和小i一样大呼失望。

《勇气》是一款RPG类游戏，采用2D像素风格。玩家在游戏中可以解锁武士，僧侣，法师等传统系列中的角色为你战斗。但是（注意，这个“但是”很重要），玩家唯一需要做的就是解锁角色这一项而已。没有任何剧情交代，直接进入地图战斗。每个关卡内你的部队会自动列队形（无法安排或更改），当士兵头上的时间条充满时，就可以点击他上前攻击。所有的角色都会自动选择攻击目标，如果你以为这很方便，那就错了！攻击目标的选择似乎没有“智能”化，甚至连“集中攻击对象”这点也没做到。当对方也是一个大部队时，会造成多少无谓的损失？





谁侮辱了经典

一句话：无剧情、无操作、无诚意。如此一部“三无”作品是要闹哪样？！虽然小i向来对2D像素类游戏不抱多大期待，但这么短的时间内发布两款质量相差如此悬殊的作品，让人情何以堪？这不得不让人怀疑两部作品是否确为同一家公司之作？愤而摔了手机，果断卸载，随即玩回上一部《最终幻想IV》。这才恍然大悟：原来SQUARE是想以《勇气》来衬托、反证《IV》的价值！《IV》发布没多久就紧接着发布的这款作品，只为传达一句话：“觉得108块太贵么？那就试试这款‘便宜货’吧！知道什么叫便宜没好货吗？”心计如此之深，你们不懂……



找你妹 8.5分

容量 53.9 MB ▶平台 ios4.3+，安卓

价格：免费

类别 找茬，恶搞

《找你妹》的玩法很简单：在大千世界中找啊找，找啊找，找到一个好妹妹……呃，这不是音乐游戏，都给我严肃点，不许哼歌！

每关物品皆琐碎繁杂，要在有限时间内找到任务中要求的项目也不算容易。不要妄想四处乱点碰运气，那只会大幅减少你的宝贵时间！

初始时送的英雄们都有其自带的天赋，对游戏会有帮助。<一这不是重点。窃以为还是根据个人喜欢来选择一个最喜好的恶搞造型比较靠谱。

看NI妹之姐妹篇

自《电攻》推出《看NI妹》板块以来，深受广大屌丝及伪屌丝的欢迎！踏入2013年，《电攻》再接再厉，自主研发周边游戏《找你妹》，为广大读者带来福音！撒花！





好吧，我承认上述情节有虚构成分。游戏《找你妹》的命名显然借鉴了《看NI妹》的精神，但是却走了与《看NI妹》截然相反的恶搞路线。（插话的阿汤叔：本大叔可是一向很正经的……看妹子哦！）

小i如是说

这款《找你妹》在iOS上与安卓上的人气都不俗，正如同《看NI妹》在电攻的表现一样。由此，我们可以得到一个结论：你妹是个好女孩！



我叫MT ONLINE 7.0分

容量 41.6 MB 平台 ios4.3+

价格：￥6.00

类别 卡片、养成



借着动画片光环的一款iOS网游，游戏完全还原了原作中的各个人物角色，但在可玩性方面，游戏的表现令人遗憾。

玩家每次可最多选择6个角色组成战队，挑战副本。队员的站位可在战前或战时随时调整，注意将防御弱、血量低的放后排即可。战斗采取的是自动作战模式，双方自动出招、释放技能，一切都无需玩家费心。战斗结束后，随机获得敌方战队中的角色，可将它们编入战队，也可用来“被吞噬”。每次强化英雄时，都可以使其最多吞噬六个英雄，获得它们的经验值从而强化。独特的英雄强化模式是游戏的看点，也意味着战斗方面的体验被弱化了，游戏的本质更倾向于角色的养成。

邢山虎多次致歉

但是谁也不能忽视价格的力量。纵然《我叫MT On Line》的表现不尽如人意，但是限免的时候还是激起了无数人的热情，造成服务器压力过大，导致卡机影响玩家正常体验。为此，邢山虎在1月20日、22日两次发表公开信表示歉意。其后又多次在微博上向玩家解释原因并致歉。





保护唐僧 8.0分

容量 107 MB 平台 ios4.3+

价格：免费

类别 塔防、恶搞、西游题材

大湿兄，尸父被妖怪抓走了！

从游戏图标上的歪曲唐僧像就知道，这绝对不是一款正经的塔防游戏。而游戏名中唯一出现的人名——唐僧，当然不是游戏的主人公！他的主要任务是负责被妖怪抓走，然后被绑在妖怪的洞穴前。“徒儿，快来救我！”于是悟空出现了。七十二变的齐天大圣化作弓箭手、魔法师驻守在路边，拔出几根猴毛召唤出一群猴子猴孙在道中拦路，还找来了近亲大猩猩扔石块……

主角之谜



Isama：所以猴子才是游戏的主角吗？

小i：自然也不是！也不想想西游里每次尸父被抓，都是谁去召唤大湿兄的？而游戏中布阵造塔的真正幕后掌舵者又是谁？

Isama：所以屏幕外操作游戏的才是真正的男猪脚吗？

小i：咳咳，你知道的太多了……





整蛊跑酷 7.5分

容量 47.8 MB 平台 ios4.3+

价格：￥12.00

类别 跑酷、好莱坞





好莱坞style

好莱坞大片在全球范围内受到追捧，有没有想过去好莱坞大片的拍摄现场捣乱一番呢？这款《整蛊跑酷》就给了玩家们这个机会。游戏中，玩家扮演的是特技演员，在好莱坞的片场内上演一场逼真的追逐战。

这次跑酷不是简单的跑跑而已，既然难得的来到了好莱坞，恶搞一番是必然的。不同于其它跑酷游戏要尽量避开途中障碍物的设定，此游戏中，作为一个特技演员，你需要尽可能地将路上的行人推倒、撂翻，以此来增加影片效果，也就是“整蛊”他人。

主角拥有独特的慢动作效果，可将途中行人推向任意指定方向，若能撞到后面的追逐者或是两边的障碍物能获得更高的分数。游戏并没有特别复杂的设定，简单流畅的操作，玩家只需要滑动屏幕即可。游戏的视角与大多数跑酷相反，主角是迎面向你跑来的，你能欣赏到他与路中行人的表情，而不再是只能永远看着主角的屁股了。



游戏采用了unity引擎，三维建模，但画面一般，无强烈的故事情节。从整体质量上来说，属于泛泛之辈。独特的视角、创新的玩法是它的闪光点。

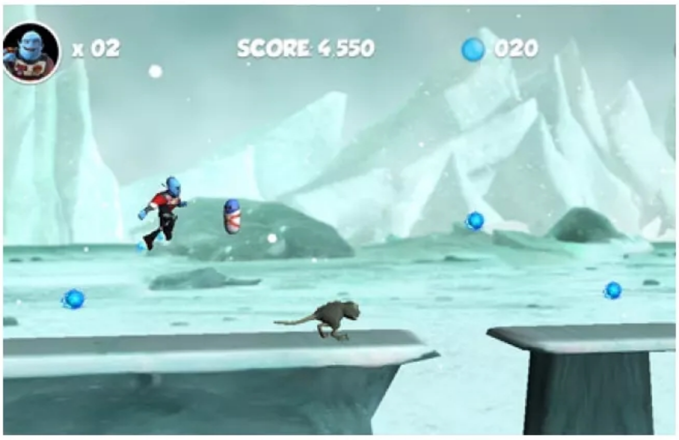
炽热跑酷 7.0分

容量 29.5 MB ▶平台 ios5.0+

价格：免费

类别 跑酷、影视改编

《炽热跑酷》是一款改编自电影《逃离地球》的2D横版跑酷游戏。游戏讲诉的是发生在巴卜星球上的事情，蓝色外星上的斯考特人执行某个任务时候被俘，而你需要去拯救它。操作很简单，只有触屏跳跃一项，可谓是回归最原始的跑酷游戏了。不能撞到途中的敌人，虽然没有攻击技能，但踩中敌人可以得到助跳及额外的分数奖励。每关都有3条命，途中旗杆处是存档记忆点，每次死亡时都将回到最近一个旗杆处重新开跑。



七元素 7.5分

容量 32.3 MB ▶平台 ios5.0+

价格：￥6.00

类别 三消、多点触控

多点触控，三消新玩法

这是一款传统意义上的三消游戏。顾名思义，游戏中共有7种不同的元素构成三消的图案。在经典的三消游戏基础上，《七元素》独创性地加入了“多点触控”这个切合智能手机特点的玩法。玩家可以两只手同时移动两个图案，这是其它三消游戏从未有过的玩法。相应的，若要做到这点，你的两只手将不得不全都放开手机。换言之，此游戏绝对不适合在路上步行或站台上等车时玩。





剑影聊斋 8.0分

容量 68 MB ▶平台 ios4.3+，安卓

价格：免费

类别 ARPG、横版跑酷、冒险

剑灵系统曝光

为了节省玩家的时间，让玩家将游戏玩到点子上，《剑影聊斋》针对玩家时间散的特点，对游戏中的装备进行了一次大胆的创新。进入游戏以后，玩家将只配备一件装备，也就是剑灵。剑灵集传统网游中防具、武器、饰品等于一体，玩家获得剑灵以后，只需要简单通灵以后就可以使用。游戏中还设计有大道炉系统，玩家可以对剑灵进行强化打造以及属性重置。



小小群英传 7.5分

容量 44.3 MB ▶平台 ios4.3+

价格：免费

类别 迷你、策略、战争

你是一位保卫国家的英雄，但是邪恶的恶龙带领著兽人想要攻击你的家园。你唯一能做的事就是拿起你手上的剑，带领著你的士兵，消灭前来攻击的敌人。为了保卫家园而战，为了心中正义而战！



小小英雄并排跑

现在的游戏中，能见到如此队形步调一致的战斗场景是多不容易啊！《小小群英传》做到了！游戏推出后在世界多地iOS免费榜上都获得了不错的成绩。正如其名字一样，游戏风格尽走Q版风格。不过也许会有不少女生因此喜欢上这款简单可爱的“战斗游戏”吧！

yóu shǒu hǎo xiān 游手好鲜

- 谁去SNH48的握手会了？！
- LOL：谁敢再骂小学生？！
- 副本太难了！谁给反映反映呗！
- 雾都-->五毒-->勿堵
  以上三词自行脑补
- 有蛇精！葫芦娃，快收了她！
- 妇女节，向女性读者致敬！

探索游戏新乐趣
发现手机的新玩法
资讯好新鲜！

详情往下▼

>编：小i　>美：哈秋

看上去像个贼？

布林与Google Glass的地铁之旅

和我们一样，谷歌联合创始人谢尔盖·布林也乘地铁，但他乘地铁的时候戴着Google Glass。因为Google的增强现实技术，所以对于这个平淡无奇的地下列车可能布林要比那些同乘的路人看到的更多。布林在地铁上被一个叫泽尔金的男人拍了照，还与他聊了几句，泽尔金是一个增强现实博客的博主，他将这次激动人心的偶遇发到了Twitter上。老实说布林的形象让人忍俊不禁，他全身上下的暗色系，手里抓着个塑料袋，胡子拉碴的，看上去就像已经做好了谈笑之间攻克纽约任何一家银行防备森严地下室的准备一样，而且Google Glass可以使他完全不会露出马脚。

为什么布林要戴着Google Glass出现在阴冷的纽约地铁上呢?或许布林是在测试一些Google Glass的单机功能，看上去能佩戴在头上还能提供声音提示的地图即将来到我们身边。

据SlashGear报道，Brin本人已经确认，开发者版本的Google Glass Explorer Edition将在"未来数月内"限量发售，售价1500美元(约合人民币9,328元)。Google Glass是一款革命性的智能设备。它将各种Google服务集中在一款眼镜上，用户可以通过触摸和语音命令操作，实现包括电话、短信、地图、拍照及分享、地图、搜索等诸多功能，配合正在迅速发展Google Now，Google Glass有巨大的发展潜力，甚至可能成为下一代标准化个人智能设备。

对摄影爱好者来说，Google Glass意味着全新的拍摄方式。它不仅可以解放双手，更是一款真正意义上的"无处不在"的相机。从早期公布的样张来看，Google Glass的拍照能力还有待提高，不过已经能基本达到一般智能手机和小型数码相机的效果。

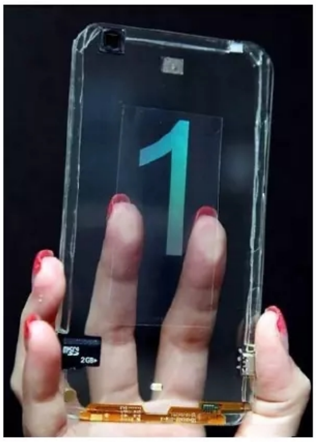




威武霸气！

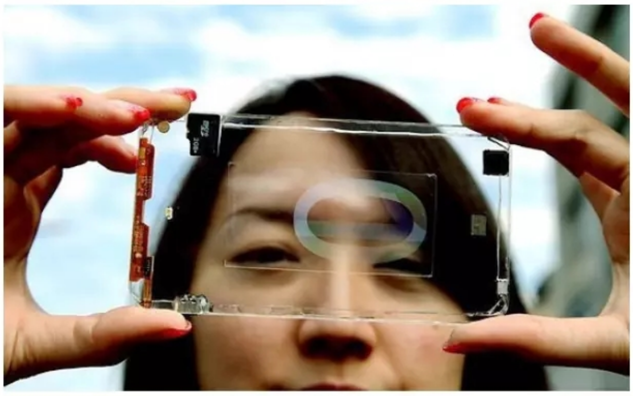
全透明手机时代即将到来

透明手机这个概念出现已久，想做到全透明，屏幕和主板是极大的瓶颈。尽管曾经有厂商尝试过全透明屏幕的手机，实际效果和销量都不尽如人意，但这阻止不了科技公司的创新。据台湾媒体报道，台湾宝创（Polytron）科技公司展示一款全透明原型机，除了少部分零部件以外可以实现全透明。



从图片上来看该手机几乎是完全透明的，内部的电子芯片、内存卡以及摄像头等部件清晰可见，中间的触摸屏的透明度也很高，不过面积似乎小了点，可能还不足3寸。遗憾的是这只是一款原型机，可操作性不足。

据宝创科技透露，此类全透明手机设备有望在2013年底正式亮相。虽然暂时还无法确定这类产品的前景如何，但想必让我们“眼前一亮”是少不了的了。



GoBank 真正的移动银行

有关银行的移动解决方案一直是不少公司的目标，但要想打败银行“作恶”(各种额外收取费用、各种手续)，或许只能让自己就拥有一家银行。

之前已经有解决个人理财与移动支付的Simple公司，　声称自己“要取代银行但又不是银行”。通过与Simple 卡结合的app，人们可通过它实现银行存取款、转账等各种操作，而存取支票也只需用手机拍一下照就可以完成，但它毕竟还是和银行在合作，再方便也依旧受制于银行本身。

那怎样才能做成真正移动为先，在手机上就能搞定所有个人理财业务的银行?预付借记卡供应商Green Dot的新产品GoBank或许就是一个答案。Green Dot早在2011年买下一家犹他州具备FDIC保险的银行(即你在该银行取钱，如果银行破产会有FDIC联邦储蓄保险公司保障你的存款)。不过整个过程很磨人，他们花了2年的时间。而他们还在去年高价收购了地理位置应用Loopt，将Loopt团队移动应用的开发能力变成自己加快网上银行的速度。

现在开放2万个用户测试的GoBank没有门面，手机app就是银行柜台。除了取钱，用户可以在app上完成大部分和银行有关的事，除了传统电子银行也能做到的业务，用户还可以个性化自己的银行卡样式，用拍照解决支票存取，甚至可以免费地通过电子邮件、短信和facebook通知推送把钱转给朋友和家人。至于取钱，GoBank在美国境内提供了4万个免费ATM网点，供用户存钱、取钱。而Green Dot还和沃尔玛进行合作，让用户可以在商店里面将钱存进去，这个类型的合作他们还在继续谈。

在盈利上，GoBank也比传统银行的胃口小很多，它只在4件事上收钱：个性化自己的银行卡样式(比如放上自己喜欢的照片)——收9美元;在非Green Dot网点的ATM上取钱——收2.5美元;在其他国家消费——收3%的手续费;按用户的意愿收取月费(用户想给多少给多少，0到9美元)。Green Dot作为一家已经有440万活跃预付账号的预付借记卡公司，他们希望GoBank可以扩大他们的用户基数。



超大屏！小米3代工程机曝光

小米3代的工程机已经出炉了!

从曝光的真机照来看，小米3代工程机的背部似乎采用了金属材质(三段式设计)，与此同时，消息人士还爆料称，该机的屏幕为5.5寸，分辨率应该是1080p。除了屏幕外，相信大家对于小米3代的处理器也十分关心，鉴于其与高通关系，或许它搭载的是骁龙600/800系列处理器(此前有传闻称配备的是Tegra 4)。按照小米之前的习惯来看，小米3代或许仍是在今年的8月16日发布。



手游《龙战》世界观曝光

大千世界，万物繁衍生息，无形中自有一些法则主导其运行发展。达尔文的“进化论”很好得解释了我们所处世界的基本原则，而在龙战世界中同样也有一些规则，让这个魔幻世界从混沌的原始社会慢慢往文明的秩序社会发展。

龙战的世界简称库瑞斯，创世至今，库瑞斯世界历经5414年，这其中经历过创世混沌、众神之战、龙族统治、反抗战争、联盟征战等诸多时期。纵观龙战五千年历史，可以发现这是一部正义与邪恶的血斗史，是一首关于生命的最美赞歌。



翡翠谷

库瑞斯世界被大海隔成普乌尔和伊斯特恩两片大陆，光明与黑暗两大阵营分别控制这两片大陆。库瑞斯世界上生活着兽人、精灵、人类、矮人、豺狼人等十多大种族，为了生存发展，各大种族各自发展势力和军队，虽然种族间偶有摩擦，但种族间的制衡让库瑞斯世界表面上风平浪静，直到巨龙的出现打破了这短暂的平静。

为了一己私欲，巨龙凭借着自己强大的身体力量，开始对库瑞斯大陆上的其他种族展开进攻，并战胜了分崩离析的各大种族反抗军，统治了整个库瑞斯大陆。在巨龙的统治下，各大种族民不聊生。

为了对抗巨龙，人类，精灵和兽人摒弃前嫌，组成了大联盟。对龙族发起了第二次巨龙战争，在这次战争中各种族的英雄们大放异彩，最终战胜了龙族，解放了库瑞斯大陆。也是从此战役之后巨龙就在库瑞斯大陆消失了。



金弓海湾

但和平的日子并没有在库瑞斯大陆持续多久，大联盟中热爱和平的精灵与嗜血好战的兽人总是摩擦不断，事态不断升级，直到演变成了兽人与精灵的战争。而人类方面与精灵达成协议组成了盟军自称为光明方。

兽人在先知萨穆尔的带领下愤而返回普乌尔大陆，光明方担心纵虎归山派出军队追杀却被兽人在诅咒之地击败。此场战斗让双方都陷入了困境，光明方最终决定与兽人达成停战协定，三大种族开始了休养生息。而穿越空间障壁来到库瑞斯世界的遗忘者也在普乌尔大陆发展壮大，为了对抗光明方盟军，兽人与遗忘者结成了联盟。被盟军称为黑暗方。

人类将领斐托斯不满王国与兽人改善关系的决定，率领手下部队成立远征军，渡过大海，开始了对黑暗方的远征。就在光明方与黑暗方战事不断的时候，一股势力正在酝酿着他们自己的阴谋，那就是灰影议会。



兽族城门

灰影议会由各种族间的魔法狂热者组成，他们追求永恒的魔法，对于魔法的狂热使他们近乎疯狂。特别是在经历了第二次巨龙战争之后，他们被龙族的魔法之力深深吸引而不可自拔。从而产生了一个疯狂的念头：召唤巨龙。

灰影议会的举动使库瑞斯大陆再度陷入恐慌，光明方与黑暗方中的一部分势力也开始对灰影议会有所行动。

如此大个儿的Core i7手机，开眼没？

SemiAccurate网站的主编Charlie Demerjian是硬件爱好者非常熟悉的一位业内奇葩，以敢爆猛料、无责任乱弹、逮住谁不顺眼就猛黑而出名，被冠以大炮、神棍之名。如今，他又一本正经地曝光了一个Core i7手机原型。

其实这篇文章更适合在愚人节放出来。全文异常严肃地介绍了Intel与索尼合作的这款超大号手机，什么会在今年底发布、22nm四核心处理器、能模拟27个Cortex-A9核心、支持专利的索尼温度诱导早死/爆炸级噪音技术、裸体超级模特在CES上撒着美钞放着烟花展示它、将带动索尼智能手机市场份额从0.0000004761%提高到0.000004802%…………

Charlie还不惜亲自出镜展示其巨大，直接扛在了肩上。这玩意儿一出场，各种号称大屏的机器和那些长得没边儿的iPhone N都可以洗洗睡了。



《红色警戒》手游页游有望年末面市

在2012第五届WEBGAME与SNS运营大会暨第二届轻游戏投融资峰会的会议现场，趣游集团副总裁兼CTO李威接受媒体采访时表示，趣游已获得EA授权，将开发手游版和页游版《红色警戒》，预计2013年年末面市。

趣游研发的手游和页游版《红色警戒》仍然是即时战略类游戏，趣游计划先登陆国内市场，之后考虑全球发行。

李威认为，动作类角色扮演游戏（ARPG）和即时战略游戏（RTS）在移动平台上虽然操作感不及PC平台，但经过设计改进仍然具有发展的空间。”



读过没？专为安卓制作的漫画

近日，名为《Sweet Android High School》的漫画开始在日本杂志Weekly ASCII上进行连载。该漫画以Android为背景，每星期都会以不同的科技热话作题目，摩托、三星、HTC、索尼等一众厂商化身萌妹子、小白脸悉数登场！不得不感叹，漫画家的思路真是广，什么题材都能有啊！



用水做燃料

首款手机用燃料电池即将问世

一款名为PowerTrekk的燃料电池即将在春季上市。它用水作为主要燃料，配上专用的燃料模块“pukk”，即能把水里的氢离子分离出来。当用户需要充电时，只需给PowerTrekk加满水并添加一份“pukk”，便可产生2.5瓦特/5伏特直流电，正好能满足大多数手机的需要。





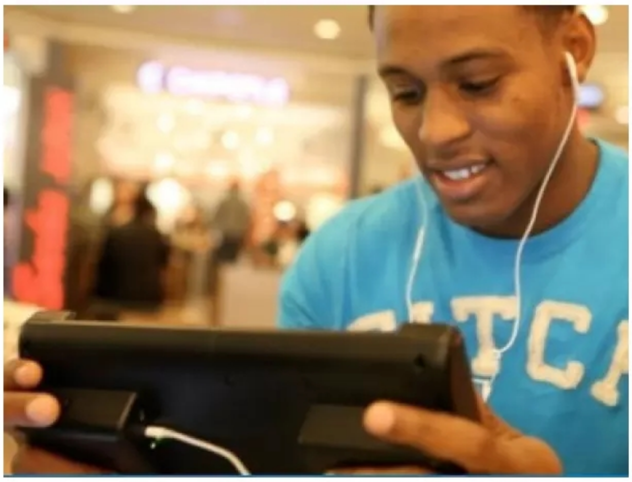
神器来袭！游戏玩家专用iPad保护套7月推出

看过专门为核心游戏玩家设计的 iPad 保护套吗？如今一间位在旧金山的Audojo工作室正式发表了一款这样的产品，其不仅让玩家可以用保护套上的实体按键游玩空战或射击游戏，同时也强化了iPad的音效输出，希望让玩家得到更好的游戏体验。

Audojo 工作室指出，这是第一个专为游戏玩家设计的iPad保护套，其内建灵敏的类比式摇杆与实体操控按键，并内建立体声喇叭。目前这个保护套的雏形已完成，并适用于iPad二代及四代，玩家可以透过Mini-USB接头为这个保护套进行充电，但制作团队还在考虑是否采用让玩家自行更换电池的设计。

至于玩家最关心的游戏支援问题，Audojo工作室指出目前市面上约有五成以上的手机游戏使用Unity引擎进行开发，未来这些游戏开发者只要在 Unity 商店上免费下载他们提供的相容性套组，即可轻易让游戏支援这款保护套 。制作团队指出，尽管如此，未来他们仍会设法让并非使用 Unity 引擎开发的游戏也可以支援这款保护套。

目前这款保护套正在美国网站KickStarter进行集资，成功达到集资目标的话将在今年七月出货，集资65美元的玩家即可在未来抢先拿到产品。







塞班已死！诺基亚终结6连亏

诺基亚2012年第四季度财报中确认，去年发布的808 PureView是该公司开发的最后一款塞班手机，这意味着塞班已经正式宣布死亡。2012年第四季度，塞班手机的销量为220万部，相当于Lumia Windows Phone手机的一半。在安卓和苹果平台崛起之前，塞班曾是智能手机平台老大。然而当前所有手机出货量中，塞班手机只占2.6%的市场份额，安卓达到72%。

同时，诺基亚发布的2012财年第四季度业绩显示，该季度诺基亚实现净利润2.02亿欧元，这意味着诺基亚告别了6连亏。

诺基亚CEO斯蒂芬·埃洛普表示：“2012财年上半年相对艰难，但第四财季表现强劲，设备和服务部门的运营利润率得到了改善。我们将继续执行既定的转移战略，包括继续提升产品竞争力，加速运营，管理成本等。”

也许是因为两个消息同时公布的原因，外界纷纷将诺基亚成功扭亏为盈归功为甩掉了塞班这个包袱。不过，甩掉塞班包袱的诺基亚，能否借助Windows Phone平台迎头赶上，仍需要市场和时间的检验。

截至目前，被寄予厚望的Windows Phone系统还没有达到外界预想的效果，和竞争对手Android平台和苹果iOS平台之间的差距仍在拉大。此前，IDC曾预测Windows Phone手机市场占有率将在2016年以19.1%超越iOS，而现在IDC又将Windows Phone的预测改为了11.4%，不过总体趋势仍然是缓慢发展中。

还有业内人士指出，作为合作伙伴，微软的系统不能为诺基亚掌控，尤其是在产业链的准则上，诺基亚仍面临不少问题。而伴随着微软可能推出自有品牌智能手机的计划，今后的诺基亚不仅将应对其他微软阵营手机厂商的竞争压力，还将面临来自微软的挑战。



英雄末路？传华为与微软合作收购诺基亚

诺基亚身为曾经的手机霸主，衰败得这么快。当初没有选择安卓系统，反而与微软一起在windows Phone这条道上一路走到黑，即使发布了lumia 920也不能挽救诺基亚集团。过去的2012年诺基亚发展的相当辛苦，为了得到更多的现金，不但大规模裁员，而且还多次变卖工厂。

也许还是有很多消费者一直都坚信诺基亚会重新站起来的，不过部分业内人士则认为他们已经命悬一线了，同时也没有东山再起的资本了。Keepskor创始人兼福布斯撰稿人Tristan Louis接受BGR采访时表示，2013年移动通讯行业将会有大的变动，而诺基亚将会是这场变革的主角。

Louis始终认为，诺基亚过去的努力都是徒劳的，因为WP8不能拯救他们，同时Tristan Louis还预测诺基亚将把手机业务分拆后卖给微软和华为，从而更好地专注于软件和服务等业务。

黑莓发布会：Q10发布

新系统智能手机发布

1月31日，黑莓手机生产商RIM在纽约举行产品发布会，正式推出Z10和Q10两款全新黑莓10（黑莓Blackberry 10操作系统）智能手机。此外，公司还宣布将正式更名为“黑莓”（BlackBerry），其上市股票交易代码也将随之更换为BBRY（旧代码：RIMM）。Z10是一款4.2英寸的全触屏设备，屏幕分辨率为1280x769像素，像素密度达到了356ppi，新机共有黑色和白色两种方案。至于其他的配置，还包括一颗双核处理器、2GB RAM、16GB机身存储空间。最大可以支持32GB的microSD卡扩展，所以它的最大存储容量可达48GB。Z10还具备常见的遥感仪器、加速度计、磁强计、陀螺仪功能并内置了蓝牙4.0模块。

这款黑莓10手机还拥有一个支持1080p高清视频拍摄的800万像素后置主摄像头，以及支持720p视频聊天的200万像素前置摄像头。根据之前的介绍，将由AT&T和Verizon发行的黑莓Z10手机都将支持4G LTE网络，预计将在三月上市，合约价大约在199美元左右，当然因为运营商的不同手机的价格有些小起伏也是可能出现的。

至于Q10，则是一款拥有传统黑莓手机的QWERTY键盘的设备。它采用了一块720x720的显示屏。

在发布会上，黑莓宣布搭载BB10的手机将于2013年1月31日登录英国市场，2月5日登录加拿大，三年的合约价格为149.99美金，然后2月底完成在全球110个运营商完成手机的网络测试，其中也包括中国地区。





BB10的新功能

似乎是为了表示对BB10的重视，黑莓同时在纽约、多伦多、伦敦、巴黎、迪拜、约翰内斯堡、雅加达和德里召开了此次发布会。BB10新系统拥有以下最新的功能：

一、中英文预测输入法

相信大家在2012年5月的黑莓世界大会上都被BB10惊人的英文联想输入法所折服，在每输入一个字母时，BB10下的键盘上都会浮现出相应单词的联想，此时仅需手指向上滑动即可完成输入，那么中文输入法呢？事实上黑莓也为中文输入法进行了同样的设计，同样在按键上方会有中文相应字或者词出现，并且在空格键上还会有词组的联想出现。

二、卡片式多任务界面

说到BB10的多任务操作首先要说一下它的手势操作，用户只需要从屏幕的下方向上滑动即可进入多任务菜单，BB10采用的是卡片式的多任务栏，并且在每个卡片的下方都会有关闭的按钮。这样的设计和早前的MeeGo的多任务界面几乎一样，不过使用起来谁更加方便还要通过日后的具体测试才能揭晓了。



三、手势操作

BlackBerry 10带给我们一种全新的操控方式，简单概括为“滑动”与“手势”的结合，黑莓Z10与Q10两部产品都没有任何与操作有直接关系的按键，因此全部的操控都需要靠滑动手势来实现——包括从解锁开始的大部分操作。

四、BBM支持视频通话

BBM一向是黑莓引以为傲的软件，今天BBM又再次加入了BBM Video（BBM视频通话功能），现场展示了通过BBM于远在伦敦的现场进行视频通话的功能。

五、BlackBerry Balance

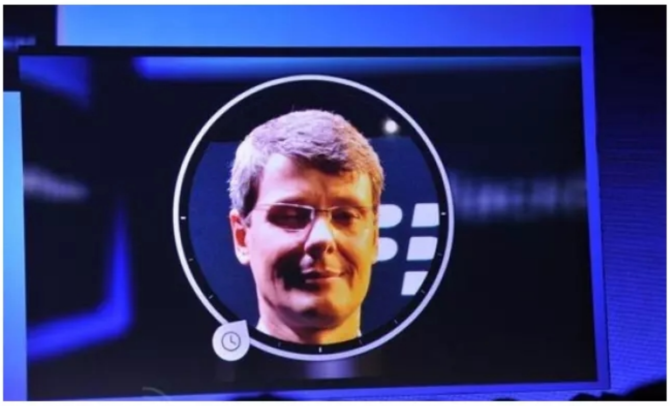
该功能可以让用户通过手势切换工作和生活的模式，并且在不同模式下的各种设置也会有不同的呈现，例如壁纸、程序甚至软件商店的内容，帮助用户达到所谓的工作生活两不误。



六、可以时光倒流的拍照功能

相信大家都遇到过由于手机对焦以及快门速度的原因，在你摆好了笑容等待拍照时手机正在对焦，而当你想要眨眼时手机却“咔嚓”一声的尴尬，现在用黑莓BB10就可以解决这个问题了，在拍照结束后，你可以让照片的内容任意恢复到几秒钟之前的样子，也就是说恢复到你闭眼睛之前的画面，一张完美的照片也就这样诞生了。





七、Blackberry Hub

Blackberry Hub是可以将用户常的联系人消息、邮件、BBM消息、日历通知等信息完全聚合到一个界面，这样一来更加方便用户查找信息。

八、Blackberry World软件超过7万

在此次的发布会上，黑莓还公布了软件商店中的数量，总数已经超过了7万个，这要比iOS的70万和Android系统的60万相去甚远，而且相比WP8的12万也存在一定的差距。不过如愤怒的小鸟等人气游戏也已经登录了BB10。

九、三个辅助性功能

此外黑莓BB10还加入了三个小功能，一个是类似于iMovie的Story Maker软件，另一个是快速的文字语音备忘录Blackberry Remeber，最后一个则是图片处理软件Picture Editor。

智能手机新时代



黑莓BB10系统发布会

早在索斯顿·海因斯（Thorsten Heins）接掌首席执行官之前RIM就已经在开发黑莓10系统，但他上任后为这个过程带来了关注。他首先推出多份研究，以了解黑莓的客户。他表示获得三大发现：黑莓的用户更可能在社交网络上非常活跃，他们经常处理多线任务，都是以完成任务为目的。海因斯表示：“我们出自于企业领域，我们是非常具有生产效率的工具。”

黑莓发布的这两款手机均具备解决这些发现的特色内容。一方面，该公司推出了“balance”，这是一个工作界面（可以完全由企业控制）和个人用户界面（有用户个人控制）之间的转换器。“对用户来说，企业不能入侵他们的隐私，因为该操作系统并不允许这样做，”海因斯说。“该系统也给首席信息官们带来绝对的信心，因为它是安全的。”

这是一次冒险的下注：企业购采的模式在近几年已经发生改变，因为员工们在选择智能手机方面获得越来越多的话语权，很多人都选择使用苹果和Android系统设备。根据Comscore的数据，在最重要的北美市场，这两个平台占据了89%的市场份额。黑莓的市场份额由2年前的34%降至目前的7%。

夺回智能手机用户可能特别困难，不过，智能手机只是海因斯雄心壮志的目标——更广泛地驱动移动计算——的其中一步。他已经暗示即将推出平板电脑。该公司最新的操作系统建立于2010年收购的QNX公司的技术，这家尖端软件生产商的产品已经植入到很多汽车以及电视机等其他移动设备中。

海因斯表示：“为了成为移动计算的领导者，我们尝试创造一个更广泛的生态系统。”他正在考虑一切东西，包括像微软和Android那样向手机生产商授权黑莓生态系统。这可能使三星等设备生产商获得他们需要的议价力。但如果黑莓希望将其操作系统对外授权，该公司需要首先证明该系统是可行的。就像当初谷歌推出Nexus手机一样，黑莓现象需要展示该操作系统的潜力。海因斯表示：“这就是为什么本次产品发布具有重要意义。”



活跃在网页和客户端上的两栖大作

关注游戏的朋友们或许已经注意到了，不少网游公司都推出了网络游戏的网页版本，一些比较考究的作品更是做到了客户端和网页互通的程度，这对喜欢游戏又不愿受下载和配置束缚的玩家而言，无疑是天大的福音。那么，在我们周围到底有多少有趣的两栖游戏呢？就让我们通过本期栏目来了解一番吧。

■编：小P羊　■美：grass

星辰变

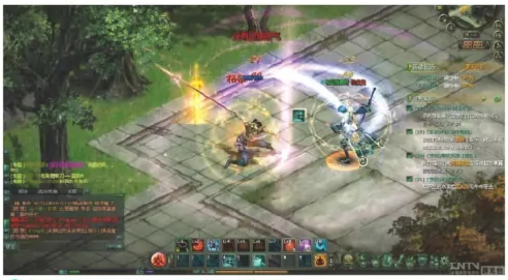
游戏类型 角色扮演　游戏公司 盛大游戏　目前状况 内测
官方网站 v.sdo.com/xcb

改编自起点热门小说的《星辰变》，称得上是一款具有划时代意义的2D游戏。这款游戏的特色包括还原度极高的修真历程、不输给3D游戏的打击感、独特的连击技等等。对于拜读过原著的小说迷们而言，游戏所刻画的渡劫飞升、仙家宝物还有神仙斗法都充满了吸引力。但不可否认的是，《星辰变》并不是一个平和的仙界，玩家在登录游戏之初就必须“立下生死状”，默许游戏中存在各种PK行为，而会爆装备的事实，也让部分公会玩家大喊“压力山大”。


可以携带宠物战斗哦

说起来，在过去的页游栏目中便已经提到过网页版的《星辰变》了，从测试阶段的游戏表现来看，该作基本就是客户端版本的克隆，游戏无论在画面还是核心玩法上都与客户端版本一致，想要全屏或窗口化玩游戏的朋友，还可以通过页面上的对应设置来调整。

点评 如果你想玩的是和客户端版本一模一样的网页游戏的话，《星辰变》网页版无疑是表现最到位的一部作品。两者的不同之处，仅仅在于客户端版本有一些剧情过场动画，而网页版被删减了而已。


不同职业有不同的能量体系


在现原著中的火烧罗庭村


游戏场景多采用2D原画

梦幻诛仙

游戏类型 角色扮演　游戏公司 完美世界　目前状况 公测
官方网站 webmhzx.wanmei.com

提到经典的网络小说，相信不少朋友的脑海中会浮现出《诛仙》这个名词。完美世界以《诛仙》为蓝本打造的Q版回合制游戏《梦幻诛仙》一经推出便引起了回合迷们的广泛关注（P羊依然记得朱朱姐3开玩《诛仙》的情景）。而《梦幻诛仙》网页版，同样是一款高度还原网游版本的作品。


画面和客户端几乎一样


任务自带寻路系统


战斗要注意五行生克关系


新手村的商业也很繁荣

和客户端版本一样，这款游戏为玩家提供了十大可选门派。完成角色建立之初的职业选择后，有宠物、有变身、有子女的《梦幻诛仙》便呈现在玩家们的面前了。当然，客户端版本和网页版本相比，也并非是一成不变的。譬如，两者的部分快捷键设置就存有一定的差异，同时，网页版的《梦幻诛仙》并不支持全屏游戏，虽然在系统设置中仍保留了这个选项。

点评 相对于客户端版本，网页版《梦幻诛仙》在流畅度上要逊色一些。但是，本作可以和客户端实现互通！真正拓展了《梦幻诛仙2》的游戏方式。

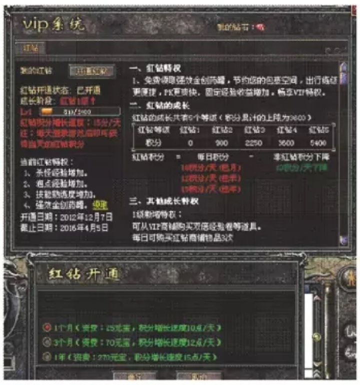
三英雄传说

游戏类型 角色扮演　游戏公司 盛大游戏　目前状况 内测
官方网站 mirs.v.sdo.com

乍一听《三英雄传说》这个名字，想必诸位一定会感到陌生，但如果把三英雄定义为战士、法师、道士，再一提“玛法大陆”这个地名的话，相信不少朋友就能心领神会了。没错，《三英雄传说》便是《热血传奇》的网页版。



游戏默许自由PK



全新的VIP系统



攻城场面

这款游戏和《星辰变》网络版一样，都是盛大微网游的产物。不过在游戏画面和操作感上，《三英雄传说》就不像《星辰变》那样“时尚”了，你甚至会产生一种倒退回图形MUD时代的错觉，毕竟它的“拷贝”对象是最原始的《热血传奇》。当然，说《三英雄传说》就是《热血传奇》的翻版并不正确，游戏除采用了战、法、道的古老职业设定并保留了传奇的核心系统外，还增加了新的装备成长路线以及泡点系统，所以在升级方面，本作会比老“传奇”优化不少。而且为了确保公平，游戏绝大部分的装备和道具都来源于怪物掉落。



武器有各式强化玩法

点评 如果你想回味《热血传奇》，那么《三英雄传说》无疑会很对你的胃口。这款游戏同样支持全屏化，遗憾的是只是粗劣地拉升了画面而已。

黎明之光

游戏类型 角色扮演　游戏公司 蓝港在线　目前状况 内测
官方网站 lm.8864.com

很多人都把《黎明之光》当成《龙之谷》的网页版本，的确，这款游戏和《龙之谷》一样采用了副本关卡的设定，一样采用了无锁定的战斗模式，甚至连游戏中的部分格斗招式都有很高的相似度，但其实，《黎明之光》和《龙之谷》并无关联，最多也就是有一些玩法上的模仿而已。



弓箭MM和小Loli十分受欢迎

带感的击飞设定 ➲



作为蓝港在线于2012年推出的作品，《黎明之光》是一款不折不扣的双端网游，即玩家可以自由选择客户端或网页模式来进行游戏。有意思的是，网页版《黎明之光》并没有采用主流的Unity 3D引擎开发，而是选择了蓝港自主研发的Saturn 3D游戏引擎，而且游戏画质、效果并没有因为在网页上运行而有所损失。仅就游戏画面而言，《黎明之光》可以说是站在了国内网页游戏的最前沿。而在玩法上，键盘与鼠标结合的操作模式，以及融合塔防、僵尸、马里奥要素的多种趣味玩法也给该作增色不少。



网页版的画质十分出众

点评 《黎明之光》的游戏画面足以让某些客户端网游汗颜，而该作也凭借了出色的画面和酷似《龙之谷》的玩法，获得了轻游戏大会“2013年最受期待网页游戏”的头衔。

佣兵天下

游戏类型 角色扮演
游戏公司 乐动卓越
目前状况 删档封测
官方网站 yb.locojoy.com

蓝港在线的《佣兵天下》，是一款和《魔兽世界》相似的西方奇幻类MMORPG。然而，《佣兵天下》网页版就有所不同了，你完全看不到这款游戏和网游版本有任何相似之处，不仅游戏画面由3D写实风格变成了卡通风格，连即时战斗模式都改成了策略模式。当然，《佣兵天下》网页版的开发公司也不再是蓝港，而是乐动卓越。


战斗似乎存在阵形设定



出色的战斗粒子特效

就此，你或许会认为本作是一款山寨游戏，实则不然。本作由《佣兵天下》原著作者说不得大师操刀策划，游戏再现了原著中的吟风之战、西林岛攻防战、断冰港战役等精彩事件，而且在Unity3D引擎的支持下，《佣兵天下》的粒子特效、场景地图等方面也都有不错的表现。

相比网游版，《佣兵天下》网页版的另一大特色，就是再现了原著中的200多个佣兵。玩家可以根据自己的喜好需要，将他们组建为你的佣兵小队。同时，玩家本身也是游戏中的一名佣兵，在一些玩法中，你还会面临单挑战的状况。



游戏画面像高清版的War3



组建你的佣兵团

点评 虽然有“说不得大师”的光环笼罩，《佣兵天下》网页版却一直表现的极为低调。值得一提的是，已经有不少厂商包括海外运营商都注意到了该作，然而乐动卓越似乎仍对游戏品质存有疑虑。

传说世界

游戏类型 角色扮演
游戏公司 史克威尔艾尼克斯
目前状况 封测
官方网站 avatar.member.jp.square-enix.com/avatar/legendworld/

去年10月份，史克威尔艾尼克斯（SQUARE ENIX）公司在其网页游戏平台上摆放出了一组意味不明的人物剪影图，而今年1月份，SE社新公开的一组游戏画面或许就解释了一切。在这款名为《传说世界（Legend World）》的网页游戏中，出现了《最终幻想》系列里的诸多经典怪物，包括火球怪、仙人掌、酷似火神伊芙利特的怪物等等，而该游戏的整体风格和战斗方式也和《最终幻想13》颇为相似。为此，说《传说世界》是《最终幻想》的网页版也并不为过。



FF系列玩家都认识的火球


这是火神么？

据了解，《传说世界》由Flash Stage3D引擎所开发，游戏专门为史克威尔艾尼克斯会员所设计的，并有探索、调查与讨伐三种模式的玩法，玩家将在游戏中与《最终幻想》系列出现的所有人气怪物进行战斗。


被捕获的巨龙？


战斗采用了时间槽设定

点评 在战斗方面，《传说世界》采用了ATB战斗系统，也就是说系统会根据对战双方的时间槽来决定出手先后，而时间槽的积累速度会因角色能力值而改变。对于喜欢看见怪物就上前爽快砍杀的玩家而言，这个游戏或许比较磨人。

光之国度

游戏类型 角色扮演 | 游戏公司 Gamigo | 目前状况 公测
官方网站 fiesta-online.gamigo.com

韩国Onson Soft公司出品的《光之国度（Fiesta Online）》，算得上是一款元老级游戏了。这款全3D的Q版幻想类MMORPG大约在2007年推出，不过即便以今天的审美观来看《光之国度》，这也是款萌味十足的作品，而在玩法方面，该作集合了宠物、团队配合、工会淘汰赛、对战地图等等内容。



3D光影效果略有偷懒嫌疑



角色建立画面



游戏角色可穿戴各式装束



仍有不少铁杆粉丝在奋斗

就在去年2月份，《光之国度》的网页版正式推出。网页版《光之国度》仍然是一个全景3D游戏，玩家可以围绕着一个物体进行360度的旋转，更重要的是，该作的网页版和客户端版本用了相同的服务器，这让选择浏览器或客户端参与游戏的玩家可以一起互动。

点评 在国内，《光之国度》曾由光通公司代理运营，然而需要玩家长时间打怪升级的泡菜设定，以及令人无奈的各式外挂（真是瞎了这么萌的游戏画面），最终让这款游戏被国内玩家扫进了垃圾桶，网页版《光之国度》更是从未在国内露面，以至于提及Fiesta web都没几个人知道。

蓝星战记

游戏类型 角色扮演 | 游戏公司 Gametower | 目前状况 公测
官方网站 plol.gametower.com.tw

《蓝星战记（Planet Legend Online）》是由台湾鈊象电子研发的3D横版动作游戏。从某种角度而言，这款游戏颇有些3D版DNF的味道，有趣的是，该作不仅包含了常见于横版动作游戏中的连招combo体系，玩家还能在游戏中进行近战、远程类武器的切换，甚至还能携带宠物进行战斗。同时，和巨大的BOSS对垒，也是这款游戏的魅力所在。



远程武器也能进行连击



和巨大的BOSS开战



技能栏内有各种对敌招式



战斗评价也看你的助攻

就在去年下旬，《蓝星战记》推出了其网页版本，值得一体的是，本作也首创了国内游戏安装版与网页版并行的技术。简而言之，你除了可以下载安装版体验游戏画面更佳的《蓝星战记》外，也可以透过网页轻松游戏。

点评 因为客户端版本和网页版实则对应了同一个服务器，所以玩家采用任何方式进行游戏都不影响交流，而这种模式如今看来会日益流行。



信喵之野望

喵星人的战国舞台剧

游戏类型	战争策略	运营公司	布鲁潘达
官方网站	xm.86game.com	开发公司	光荣特库摩
关键字	战争策略、收集养成、休闲社交	目前状况	删档封测

编：小P羊
美：grass

光荣公司出品的《信长之野望》堪称了解日本战国史的教课游戏，对于喜欢战争策略类游戏的玩家们而言，这一系列的魅力丝毫不亚于《三国志》。不过，一贯以严肃的历史题材为游戏蓝本的光荣公司偶尔也会搞怪，比如其最新出品一款网页游戏就把战国来了个彻底的恶搞。出现在游戏中的所有历史人物，都换上了喵星人的造型，连他们的名字也都替换成了织田信喵、喵臣秀吉这类“喵名”，而这款游戏便是本期要介绍的《信喵之野望》。





猫武将还被赋予了有趣的台词

作为一款继承了“信长”基因的作品，《信喵之野望》的游戏模式不再单纯的以战争策略为主，而是集合了卡牌收集、喵将养成以及休闲社区等玩法。对于这么一款游戏，负责其国内运营的布鲁潘达可谓信心十足。《信喵之野望》官方形象网站的正式上线，似乎也预示着布鲁潘达与光荣公司深层次合作的开启。



出现在印象站中的喵历史



气候也影响战局

游戏中的大名莫非正是这几位？



战斗更考验玩家策略

虽然游戏中的战国名将们全被“喵星人”附体，但是《信喵之野望》仍然保留了策略游戏最吸引人的千变万化的战斗条件。玩家在游戏中可以接取战国各诸侯的委托PVE任务，也可以通过随机配对系统与其他玩家的喵军团对战。而在对战中，影响战斗胜败的关键因素除了猫武将的作战能力外，还十分考验玩家在面对不同的天气、地形时的决策，只有合理地排兵布阵手段，并选择恰当的技能及大招奥义才能获得最终胜利。

提到战斗，就不得不介绍一下该作的“合战”玩法了，作为出现在《信长之野望》以及《太阁立志传》中的招牌式战斗玩法，玩家在《信喵之野望》中也可以参与庞大的合战事件。所谓的“合战”有点类似于部分三国类战争策略游戏里的国战、阵营战。在合战开启时，所有玩家都可选择为某个大名效力，为其夺取阵营战的胜利果实。

值得一提的是，合战也是游戏中唯一能够连续征战、以一敌十的战场。对于有心“布武天下”的玩家们而言，这将是大显身手的绝佳舞台。

培养你的猫将领

在《信喵之野望》中，所有猫武将均以卡片的形式出现，卡片分为极品、稀有、珍贵、普通四个等级。玩家可以通过游戏中的活动，以及各式开运神签来获悉名武将的去处。同时，武将卡片可以通过合成强化的方式来转移守护技能，并提升能力。借此，玩家可以培养出最强大的猫将领。

武将可交易

和《信长之野望》一样，出现在《信喵之野望》里的武将也有数百个之多。玩家在资源有限的情况下，很难体验到游戏的所有武将，而游戏所具备的交换所设定便解决了这个问题。游戏中，玩家可以通过交换所来进行武将的交流，你可以通过留意交换所来领养自己心仪的猫咪，从而组建出个人的梦之队。同时，你也可以将自己的武将放入交换所供其他玩家领养，而所获得的资金就可以用以强化自己的队伍。

猫武将的技能最高是5级，而强化技能等级需要各种材料的猫咪，为此，修炼出的具备特殊技能的猫武将是交换所里的抢手货，会为玩家带来丰厚的游戏收入。



可以进行十种阵形的安排



条件严苛的猫道场

在武将养成玩法上，游戏还设计了一个十分有趣的“猫道场”。这一系统融合了日本文化中相扑比赛的升降级制概念，每个等级的困难度与获得的奖励都不一样，同时，“猫道场”对玩家的出赛条件也有一些硬性的规定，譬如，系统可能只允许玩家让具备某一五行属性的猫武将出战，有时候甚至还会对出战武将的性别（如：只许猫女士登场）加以规定。虽然这样的游戏玩法简直是在给玩家设置难题，但不可否认的是，玩家将通过这一系统更全面地了解武将的特色，也使热衷收集武将卡牌的朋友获得更大的成就感。



组建你的猫军团

获得你的猫武鉴

提到收集系统，还要一说的是《信喵之野望》中的“猫武鉴”，这一系统会为喜欢收集各类猫武将卡片的玩家带来更大的动力！要完成一组“猫武鉴”，需要玩家收集战国历史主题的各种“猫咪武鉴要素”，当玩家达成猫武鉴的搜集条件后，除了能看到一段特有的战国故事外，还能获得特别奖励！



收集猫武鉴吧!

建设你的大本营

在《信喵之野望》中，玩家所在大本营被很有特色的称作“里”，而本作的城市建设玩法便在里中进行。一开始，玩家的大本营内只有代表着建筑预设位置的十九个猫脚印，而随着你对里的慢慢发展，像公馆、温泉、水田这样的特色建筑就会一一出现在你的领地内。要注意的是，游戏中的特色建筑都有建设数量的限制，譬如温泉只能建3个，公馆只能建设1个，合理地安排里的建筑格局也是营造好猫咪大本营的关键！



进行各种设施的建设

除了上面提到的这些内容外，这款游戏还拥有独特的五轮奥义，以及多兵种设定。配合萌意十足的喵星人造型，使得这款战国游戏充满趣味、和谐的氛围，喜欢萌物的朋友们可不要错过此作哦!



命运传说 仿RO的小清新游戏

编：小P羊 美：grass

游戏类型	角色扮演
运营公司	灵梦娱乐
开发公司	灵梦娱乐
官方网站	www.hxxgame.com/mycs/
目前状况	内测
关键字	角色扮演、日式2D风格、即时战斗

对于不少老玩家们而言，《仙境传说（RO）》给人留下了很多难忘的回忆。就在最近，灵梦娱乐带来了一款在游戏风格和玩法上和RO十分相近的作品。这款名叫《命运传说》的游戏，同样采用了清新的卡通风格画面以及即时战的打法，有意思的是，该作的英文名称居然和NAMCO的神作《宿命传说》一样用了Tales of Destiny，这究竟是巧合还是向游戏前辈们致敬呢？本期就让我们来看看这款游戏的特色吧。



小村姑励志要当英雄!

寻求英雄的世界

《命运传说》所处的幻想乡是一块由女神艾维娜铸就的大陆——莱茵。在几次和时间裂缝有关的上古大战中，早先为女神选中的英雄们不幸为了保护大陆和人民而战死。如今，莱茵大陆百废待兴，正期待着四方勇士们的来访，而玩家所扮演的角色，便是一位受女神召唤而来的天之骄子。

在这样一个充满奇幻色彩的故事背景下，玩家角色却不是生来就有过人的能力的，最明显的一点，就是角色一开始没有任何职业，连武器都是“农具”。而随着剧情任务的指引，游戏中特色各异的六大职业才会逐一呈现在玩家们的面前。



可怜武器全是农具



这把神器的名字是不是草率了？



先欺负小动物练级

《命运传说》目前可选的六大职业分别为战士、盗贼、牧师、法师、弓箭以及诗人。完成转职后，角色的惯用武器和基本造型会发生极大的改变，譬如选择诗人职业的玩家，便是依靠“鲁特琴”来战斗。同时，游戏也提供了“时装”道具来供玩家改变人物的形象。



转职为诗人了

丰富的幻兽玩法

在《命运传说》中，幻兽是玩家必不可少的伙伴。幻兽拥有各式的技能和不同的战斗特点，它们可以协助玩家战斗，使你的战斗力大为增强，同时也能吸引敌人的注意力。

游戏中，玩家获得幻兽的主要途径是捕捉。值得一提的是，玩家并不需要满世界挑战怪物来搜寻宠物，只需通过“希望之城”的幻兽服务中心进入幻兽捕捉地图便能与各式幻兽宝宝交战，捕获不同种类的幻兽了。



放生幻兽需要“查看更多信息”



希望之城的幻兽服务中心

评估你的幻兽

和那些注重宠物玩法的游戏一样，《命运传说》中的幻兽也有幻兽宝宝和普通野生幻兽之分，玩家还可以通过幻兽界面中的“评价值”来了解每只幻兽的优劣，一般而言，属性潜力值高、携带技能多且拥有较高天赋的宠物才会得到出众的战力评价。游戏中的幻兽还有一个有趣的定义，那就是幻兽的性格将影响到其技能冷却的快慢。

独立培养幻二代

得到理想的幻兽后，玩家可以通过小玩具“幻兽拨浪鼓”来提高它们的快乐度。而在“希望之城”的幻兽服务中心里，玩家还可以通过幻兽繁衍来培养更出色的第二代宠物。在这款游戏里，玩家可以选择双人或单人两种模式来培育第二代幻兽，前者需要和朋友合作，双方都带上各自的幻兽参与繁衍，而如果你采用的是后一种方式来培养第二代幻兽的话，只要自己带好一对宠物找幻兽使对话即可。





装备可以进行各式强化



本作还有副职业设定？

更高阶的军团玩法

军团玩法是《命运传说》新版本将开启的高阶玩法之一，据官方介绍，本作的军团界面，从“创建军团”到“军团科技”都采用了独特的界面设计，并加入了很多实用、趣味的功能。这款游戏的军团玩法包括军团领地以及各式各样的军团任务。

军团领地 在《命运传说》新的版本中，“军团”不是一个死板的公会界面。每一个军团创建成功后，都会得到系统赠送的军团领地，在这个由军团控制的地图内，玩家可以共同参与各式军团独有的活动，或使用军团的一些功能。

军团任务 玩家可以通过军团驻地中的军团总管NPC，来领取每日3轮的军团任务。这些任务比较类似于仙侠游戏里的师门任务，玩法包括寻物、回访、捕捉幻兽等等。玩家可以独立完成任务，以此获得大量的军团建设经验，并增加军团的建设度和军团的资金。同时，完成每轮任务的最后一环时，还有机会获得许多稀有的道具物品。

军团分堂 军团设有训练场、战备营、后勤部、议事厅。除了如以往般有其对应的技能外，四个部门的管理员各有各的职责，并分别有其对应的功能。

除此以外，新版本的军团系统还会加入“快速回军团”、“军团福利兑换”等玩法，玩家可以根据军团等级来领取奖章，可以打开军团商店兑换一些稀有的物品。这些丰富的玩法想必会让玩家间的互动交流更加融洽。

除了上面提到的这些游戏特色、玩法以外，《命运传说》还有非常轻松、便捷的离线经验设定、跑商玩法以及商队系统等等。而从官方网站的介绍来看，《命运传说》的开发完成度尚为95%，本作未来还会开放独特的“神力系统”，而究竟这些新玩法会为游戏带来怎样的体验，还有待时间来检验了。


愤怒的小红帽
AKANEIRO
猎魔姬
戴上红兜帽
挥刀把狼打！